REK • SZEMLE • ELŐZETES • EXKLUZÍV DEMÓK • A VILÁG LEGKERESETTEBB VIDEOJÁTÉK-MAGAZINJA

Hivatalos Magyar
PlayStation Magazi
Ára: 1990 Ft
16. SZÁM

DINO CRISIS 2

ÓINVÁZIÓ – ÓRIÁSGYÍKOK MINDEN MENNYISÉG-
N! EXKLUZÍV ÍRÁS A SZÖRNYEK BIRODALMÁRÓL

R. BONDNAK A VILÁG SEM ELÉG

dka Martini (felrázva, nem keverve), kabrió,
önyörű nők, és egy Walter PPK – a 007 személyisége

ONY HAWK'S 2

horzsolt térdekkel becsúszott a nagymenő
asd el a csonttörő folytatás részleteit!

IKACHU VAJON MI?

Pokémon után itt a Digimon-láz
új digiszörnyek világa elérte a PSX-et

IFA 2001, A VÉGSŐ RANGADÓ

övített csapatok, még több stadion
telcsatárok, díványhátvédek felkészülni!

HOGY MIRŐL OLVASHATSZ?

LEGÚJABB DRIVER 2 ELŐZETES • ULTIMATE FIGHTING! • MI AZ A GSCUBE?
UMMY • F1 2000 GP • INCREDIBLE CRISIS • MUPPET MONSTER ADVENTURE
OLDAL ALIEN RESURRECTION LEÍRÁS • CD ÉS DVD KÖRKÉP • MÉDIAINTERJÚ

00016

lőfizetés

306 Budapest 35 Pf.: 141
lefon: 457-1123

P bankkártyával: (06-1) 266-0000
erTicket Kft.
088 Budapest, Szentkirályi u. 8.

layStation Stáb

izetközi stáb:
szerkesztő: Mike Goldsmith
sszerkesztő: Mark Donald
észeti szerkesztő: Milford Coppock
matervező: Liv Kvello
atvezető (tippek): Dan Mayers
atvezető (lemez): Catherine Channon
dukciós asszisztens: Andrea Toal and Richard Keith

ó: James Cheadle, Katherine Lane-Sims, Piers
mer

katársak: Andy Lowe, Al Bickham, Nick Ellis,
is Buxton, Pete Wilton, Paul Rose, Lam Tang,
ve Merrett, Zy Nicholson, Sam Toogood, Maria
ers, Steve Owen, John Billington, Nick Moyle, Guy
dward, Anne Cakebread, Stuart Harrison

yar stáb:
igazgató: Szabó Zsolt
zerkesztő: Jancsina Attila
zerkesztő-helyettes: Horváth Henrik
kesztőségi titkár: Kapuvári Marietta
katársak: Fülöp Judit, Kósa Szabó Krisztina,
usz Vera, Sinka Zoltán Gábor, Szedleczky
ba, Béres Endre, Drapos Gergely, Bognár
sef, Palkó Lajos, Abdel Rahman Dávid

kapcsolatok: dr. Klausz Anikó

: Majdnem Kék Studio
3 Óbudai-Sziget 131. Tel.:457-1155

dó: COMPUTER MÉDIA KIADÓI Kft.
letésszervezés:
IDENTS PRODUCTIONS Kft.
Budapest Flórián tér 4-5.
: 387-8219, 387-8614
/fax: 387-8249

keting és média kapcsolatok:
.F. Productions Média Ügynökség
ail: info@tofproductions.hu

dai munkák:
lt Produkciós Iroda
Bp. Hajógyári-sziget 134. Tel.:437-9065
esztés: MÉDIA TRADE Bt.
: 352-0662
EW Kereskedelmi és Szolgáltatói Kft.
Budapest, Dózsa György út 80. 1-2A
: 322-44-03

eszti: Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.
egionális részvénytársaságok,
pesti Hírlapkereskedelmi Rt.
kiadó

1585-3454

Előszó



Lassan már megszokottá válik, hogy egy-egy ismertebb nevű játék aktuális folytatása kerül a borítónkra, ahogyan most is. A *Dino Crisis 2* rendkívül látványos megoldásaival és filmszerű, pergő játékmenetével mindenképpen megérdemelten díszeleg a címlapon, nem megelőlegezett, alaptalan reklámról van szó.

A dinók jönnek, dübörögnek, csúsznak-másznak, és nyugodtan elmondhatom, ezúttal megfelelően félelmetesek is, nem úgy, mint az előző, kicsit halványabban sikerült részben. Az őskori szörnyetegek tobzódásán felül, viszontlátjuk régi kedves haverunkat, Mr. Tannert is, a *Driver 2*-ben. Alaposan megnéztük a játékot, és átvilágítottuk az alkotókat, hiszen nem kisebb a tét, mint a legnagyobb példányszámban eladott kultuszjáték folytatásáról... Azt hiszem, a Demo CD-n látható videó mindenkit meggyőz majd arról, hogy a Reflections csapata ismét jó nyomon jár. Bár Tanner járása mintha kissé félszegre sikerült volna...

James Bond is tiszteletét teszi ebben a számban, hogy a nagyvilági kémes életérzés is átjárhasson mindenkit, valamint hogy egy-két halk lövés után jót kortyolhassunk Vodka-Martinijéből.

Rengeteg játékot várunk még az idén, mert a PS Egy játékvilága végre elérte azt a színvonalat, amiről a gép elkészítésekor még senki sem álmodozhatott, nézzétek csak meg Tony Hawk deszkázását, vagy a *Terracon* hihetetlen látványelemeit...

Jancsina Attila – főszerkesztő



CÍMLAPSZTORIK

PlayStation Magazin TARTALOM



028. oldal

FIFA 2001

Fedezd fel a mozgásrögzítés csodáit az EA csúcs focijátékában!



022. oldal

Már vártuk, Mr. Bond

The World Is Not Enough: egy Bondhoz méltó PlayStation játék

TERVEZET

ELŐZETES

81 MUPPET MONSTER ADVENTURE

82 INCREDIBLE CRISIS

SZÍNES



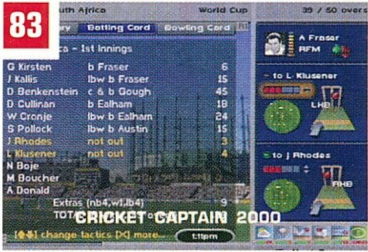
19 ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP



14 F1 WORLD GRAND PRIX 2000



78 DRIVER 2



83 CRICKET CAPTAIN 2000



28 FIFA 2001



22

„Mindenki Bond akar lenni. Még a lányok is"

Tény: A hivatalos UK *PlayStation Magazin* a világ legnagyobb példányszámú videojáték magazinja. Az egyetlen olyan magazin, mely minden hónapban a hivatalos demojátékokat tartalmazó CD-vel jelenik meg.
A *PSM* a legjobban megírt és a legáttekinthetőbben tervezett magazin, mely az üzletekben kapható.
Ez a piacvezető pozíció számunkra azt jelenti, hogy a játékokról tisztességes tájékoztatást adunk, és az olvasóink érdekeit tartjuk szem előtt azzal, hogy a saját véleményünknek adunk hangot, melyet nem befolyásol más játékismertetés vagy beszámoló. A *PSM* az egyetlen olyan magazin, melynek igazán súlya van a PlayStation iparágban, és ennek az az oka, hogy mi az igazat nyomtatjuk ki. Legyen szó akár a játékokról, akár az iparágról vagy a PlayStation-nel kapcsolatos bármilyen dologról, a mi cikkeink mindig egyértelmű véleményt hangoztatnak, tisztességesek és informatívak. A Sony-val való kapcsolataink a tőlük kapott kizárólagos információkra és játékdemokra terjed ki, de nem befolyásolja szerkesztőségi nézetet. A *PSM* 100 százalékosan és garantáltan független szerkesztőség. A *PSM* felnőtt stílusban és szórakoztató formában jelenteti meg a cikkeit. Ezek a cikkek mentesek a technikai zsargonoktól, de a *PSM* a színvonal fenntartásának kedvéért alkalmanként csak egy bizonyos kör által érthető poénokkal és infantilis humorral él. Ezeknek megértéséhez csak annyi szakismeretre van szükség, mely minden PlayStation tulajdonos részére elengedhetetlen. Mi közöljük a legfrissebb híreket, meginterjúvoljuk az iparág legfontosabb embereit, megtárgyaljuk a leglényegesebb témákat és ismertetjük a világ legizgalmasabb játékait. A CD-mellékletünk segítségével olyan PlayStation játékok exkluzív pályáit próbálhatod ki, melyek *még nem* jelentek meg az üzletek polcain. *PSM*: a világ legnagyobb példányszámú videojáték magazinja. Ez tény.



Dino Crisis 2
A dinoszauruszok visszatértek, és most még ijesztők is...

SZEMLE

62 TONY HAWKS PRO SKATER 2

50 SYDNEY 2000 00:06:00

RENDSZERES

CD-melléklet



Ne megvedd, és kipróbáld, hanem fordítva! Ebben a segítségedre lesznek az ehavi zseniális demók

SYDNEY 2000 — Játszható
Az Eidos megadja a lehetőséget, hogy futhass a pénzed után

FORMULA ONE 2000 — Játszható
Kösd be magad, állj a rajthoz. Lőj ki!

GRIND SESSION — Játszható
Hagyd abba a gyakorlást Mr. Hawk-kal - itt az új kihívás

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX — Játszható
Csonttörő akrobatikus gyakorlatok kerékpárra

TERRACON — Játszható
Xed nem halt meg, inkább bosszút áll. Kellemes kis űrlényes, sugárfegyveres szösszenet

MR DRILLER — Játszható
Kicsit pörgesd fel a szürkeállományod teljesítményét ezzel a logikai csodabogárral

DRIVER 2 — Videó
A V8-as motor felpörög, a kerekek visítanak. Aha, ez csak a *Driver 2* lehet!

SUPERMAN — Videó
Figyeld meg, hogyan teszi rendbe piros nadrágos Acélember barátunk a bűnözőket

LMA MANAGER 2001 — Videó
A legjobb futball-menedzser játék folytatása. Vajon tényleg kellett? Szerintünk igen

DUCATI LIFE — Videó
Vess egy pillantást a motorok királyának dedikált versenyjátékra

CHEAT LETÖLTÉSEK
- STRIDER 2
- IN COLD BLOOD
- DESTRUCTION DERBY RAW
- VAGRANT STORY
- METAL GEAR SOLID
- MEDIEVIL 2
- GTA2
- JEDI POWER BATTLES

MOST LAPOZZ A 93. OLDALRA!

EGY RÖPKE PILLANTÁS A PLAYSTATION JÖVŐJÉRE ÉS AZON TÚL...

MI IS AZ A GSCUBE?

- 16 PS2 teljesítőképessége egyetlen dobozban
- Real-time CGI grafikák
- E-mozi a láthatáron
- Játékfilm helyett játék?

Ha a *Final Fantasy VIII* lenyűgöző képei nézése közben leesett az álatok, akkor a CGI (Computer Generated Images - magyarul: komputerrel generált grafika) játékok láttán már minden valószínűség szerint padlót fogtok majd.



Manapság egyre elcsépeltebb dolognak számít a játékvilág jövőjéről értekezéseket tartani. Ezúttal azonban kivételt kell tennünk, hiszen a Sony legújabb találmánya, a GScube jelentőségéről, csakis annak esetleges jövőbeli hatásait megemlítve beszélhetünk. A GScube, amit lelkes játékszakiknak mutatták be New Orleans-ban, 16 darab engine-t tartalmaz, és 16 PS2 teljesítményével rendelkezik. Ez az újdonság az első biztos jele annak, hogy a már megjósolt összefonódás a videojátékok és a filmek között hamarosan bekövetkezhet.

A guilfordi Criterion Studios által fejlesztett GScube, a RenderWare 3D technika felhasználásával képes a játékfilmek „real-time", (valós idejű megjelenítés) fotó-realisztikus grafikává alakítására. A GScube mintáként szolgálhat a jövő szuperkonzoljai számára, amelyek képesek lesznek e film/játék hibridek létrehozására. Addig is, amíg ilyen gépek nem jelennek meg a piacon, a GScube kiválóan alkalmazható grafikák továbbfejlesztési eszközeként.



Criterion Studios a *Z, a hangya* animációs film bárjelenetének reprodukcióján, valamint a *Mátrix* sci-fi csoda egy részének megjelenítésén keresztül bizonyította a GScube képességeit. A *Z, a hangya* átalakított változatában 140 darab, mozgó hangya szerepel, melynek mindegyike 7000 darab térbeli sokszögből van összerakva, egy igen összetett környezetben, ahol a film grafikává való alakítása „real-time"-ban történik. Ez azt jelenti, hogy a GScube 65 millió térbeli sokszög koordinátáit számolja ki másodpercenként. Ha hiszünk a Criterion szakembereinek, akkor a GScube tízszer ennyi műveletet képes végrehajtani.

A valódi bombasikert azonban a *Mátrix* interpretáció aratta. A Sony a film kezdő jelenetét, a bekerítési akciót reprodukálta, kitüntető figyelmet fordítva a tetőkön végig rohanó figurára. Egy újabb valós idejű bemutatót láthattunk, ahol a kameraállást kedvünk szerint állíthattuk be, és a grafikák kísértetiesen hasonlítottak a filmből ismert képekre. Nem valószínű, hogy ez az eljárás PS2 programokon is alkalmazásra kerül a jövőben, abban viszont majdnem biztosak lehetünk, hogy segítségével öt éven belül fotórealisztikus grafikákat tartalmazó programokkal játszhatunk majd. Kósza hírek szerint a PlayStation3 szintén öt éven belül kerül a piacra. Lehetséges, hogy a GScube nem más, mint a PlayStation3? Hát nagyon úgy néz ki...

A hozzáértők a GScube-ot, az e-cinema alapköveként emlegetik, amely lehetővé teszi majd, hogy a kamerákat a nézők irányítsák. A játékok szerelmesei számára ez egy forradalmi változást jelentene. Ken Kutaragi, a SCEI elnöke szerint, a *Mátrix* virtuális világa már nincs messze. -„Bármikor bekapcsolódhatsz majd a kibervárosba,"- jelentette ki nemrég. - „Egy ideális otthoni számítógépnél ez már természetes lesz. Láttatok a *Mátrix*-ot? Ugyanaz a rendszer. Ugyanaz az alapötlet. Csak idő kérdése és egy ugrással a *Mátrix*-ba találhatod magad". A japán fejlesztő Square, ezalatt, egy, a *Final Fantasy* játékokra épülő filmen dolgozik. A *Tomb Raider* filmmel ellentétbe, az *FF projekt* igazi színészek helyett CGI-t használ fel.

Komputergrafikákkal dolgozni nem kis feladat, ennek megkönnyítése érdekében a Square 150 grafikust alkalmazott. Hollywood, valamint az új japán technológia képviselői közti párbeszéd megteremtésének érdekében alakult meg a Square USA, a cég egy új részlege. Egy ötperces jelenet elkészítése egy hónapig tart, és egy hollywoodi kasszasiker összes költségeit felemészti. Ezek a kiadások jelentősen csökkenthetők a GScube segítségével, melynek teljesítménye már létező technikák felhasználásával a jelenlegi százszorosát is elérheti. A Square és a Sony határozott léptekkel halad a kijelölt úton: új programokat fejlesztenek az időközben felmerülő problémák leküzdése érdekében, és egy olyan technikai újítást támogatnak, mely nagyban megváltoztatatja majd a játékvilág arculatát. A mesterséges intelligenciának a fotórealisztikus grafikával való egyidejű fejlesztése elősegítheti, hogy a játékok idővel helyettesítsék a filmeket, egy szélesebb körű közönségnek szóljanak, spéci vizuális megjelenítéseket és egyedülálló, az eseményekbe való beavatkozási lehetőségeket tartalmazzanak. További részleteket a GScube-ról a www.csl.com címen találhatsz. ■

Lee Hall



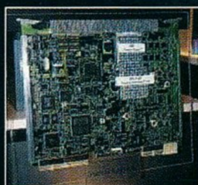


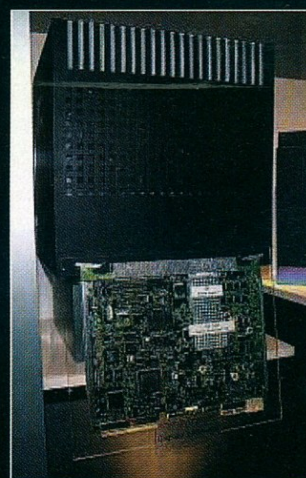
7000 darab mütyür lendül mozgásba egyszerre a képernyődön. A lehetőségek száma végtelen...

Képek: Moviestore

AZ E-MOZI MEGSZÜLETÉSE

Ez is korunk egyik olyan összeeszkábált divatos frázisa, amely minden valószínűség szerint az elkövetkezendő tíz év során a szemetesbe kerül. Azonban a millenniumot oly erősen jellemző „e" divat ezen, újabb megjelenési formája nagyon fontos jelenség, mely meghatározhatja a jövő szórakoztató iparát. A GScube-on fejlesztett program és a szélessávú Internet technológia segítségével saját kezűleg irányíthatod majd a kamerákat egy adott játék, vagy film nézése közben, és így akár te magad is részesévé válhatsz a legújabb hollywoodi kasszasikernek. Képzeld csak el Hugh Grant-et amint szotyit köpködve káromkodik néhány, a délutáni szappanoperákból ismert színésszel, miközben a háttérben egy bohóc táncol eszeveszetten. Várjunk csak egy pillanatot... Hoppá! De hisz ez nem is egy bohóc, hanem a te fotórealisztikus változatod és te magad irányítod ennek a szereplőnek az összes mozdulatát.





A GSCUBE TECHNIKAI ADATAI

CPU 128Bit Emotion Engine x 16, 2GB Memória , 1.04G térbeli sokszög/sec, Órajelfrekvencia 147.456MHz, Színmélység 32bit, VRAM 512MB, Pixel megjelenítési ráta 37.7GB/s, Sávszélesség 50.3GB/s, Méretek : 424mm x 424mm x 424mm(Szélesség x Mélység x Magasság)

MARGÓ SZÉLEN

VISSZAHOZZUK

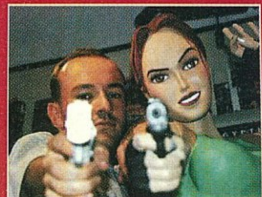
Az Eidos bejelentette, hogy öt játékot kíván megjelentetni a hihetetlen 4300 Ft-os akciós áron. Ezek a következők lesznek: az első *Tomb Raider*, az *FA Manager*, a *Gex Deep Cover Gecko*, a *Warzone 2100*, és a *Firestorm Thunderhawk II*. Bár ezek közül néhányat már lehetett leértékelve kapni, a *Tomb Raider* (PSM ÉRTÉKELÉS 10/10) és a *Warzone 2100* (PSM 9/10) mindenképp zseniálisak.

RAJTA A VILÁG SZEME

Állítólag nálunk is kapható lesz a *K-1 GP2000*, a népszerű japán bokszjáték folytatása. A program, amely szerepeltet egy Promotion módot is, amiben a saját bokszolódat edzheted, kialakítva tulajdonságait, saját stílusát és speciális mozdulatait, Karácsony környékén érkezik a boltokba. Az eddigi boksz-programoktól eltérően a *K1 GP2000*-ben lehetőség van ellentámadás indítására akkor is, mikor az ellenfél üt, vagy akár blokkolás közben.

A BOLYGÓ HOLLANDI

Egy megszállott holland játékos elkerékpározott Hollandiából egészen Darnby-ba, hogy találkozhasson a *Tomb Raider*-t készítő Core Design fejlesztőcsapattal és a hivatalos Lara Croft modellel, Lucy Clarkson-nal. Niels Bernds – aki elkezdett síelni, búvárkodni, és lőni a *Tomb Raider* játékok hatására – azt nyilatkozta, hogy „Lara nagyon sokat jelent nekem. Megváltoztatta az életemet. Olyasmiket csinálok most, ami az eszembe sem jutott volna ezelőtt, mint az összes extrém dolog, amit Lara is." Jeremy Heath-Smith, a Core igazgatósa elmondta, hogy „Neils hetente informál bennünket Laráral kapcsolatos új gondolatairól". Az eszement holland még zenét is írt a játékok hatására, sőt, készített otthoni videofelvételeket hősnőjével kapcsolatos megszállottságáról is. Anyám...



Állj! Mondd, hogy Lara igazi, vagy kapsz egy kis ólmot az arcodba!







A *Colin 2.0*-t (fent) és a tökéletességhez közelítő ***TOCA WTC***-t nézve úgy látszik, hogy a Codemasters-es Richard tud valamit...

FEJLESZTŐI INTERJÚ

RICHARD DARLING

A *PSM* MEGKERSI A LEGJOBB UTAT A CODEMASTERS FŐNÖKÉVEL

A *PSM* öt percet kapott, hogy Richard Darlinggal, a Codemasters istenével tárgyaljon. Ebbe belefértek a folytatások, a megjelenési dátumok, és a tanácsok a Darling sikerére áhítozó fejlesztőknek

PSM: Vannak cégek, akik időről-időre megjelentetnek folytatásokat arra való tekintet nélkül, hogy az előrelépést jelent-e; a *TOCA WTC* és a Colin McRae Rally 2.0 azonban magasra emelte a lécet. Mitől lesz jó egy folytatás?

RD: Mi azt valljuk, hogy egy folytatásnál minden erőnket az előző részhez képest elérendő komoly előrelépésbe kell fektetni. Egy olyan sikeres versenyjátéknál, mint a *TOCA2*, ez jóval többet jelent, mint csinálni pár extra autót és pályát; úgy éreztük, olyan plusz dolgokat kell a játékosoknak készítenünk, mint a Karrier mód, és a Nemzeti-, Nemzetközi-, valamint a Világbajnokság. A *TOCA WTC* megjelenését eredetileg '99 novemberére (a *TOCA 2* megjelenésének évfordulója) terveztük. Ennek ellenére még kellett egy kis idő (olyan kilenc hónap...), hogy a program megfeleljen az elvárásainknak.

PSM: Valóban, a Codemasters arról híres, hogy addig fejleszt egy adott játékot, amíg az teljesen „elkészül". Mikor dönt úgy, hogy egy program már „elkészült"?

RD: Szerintem ez a filozófia már mélyen a cégben gyökerezik. Minden fejlesztőgárda eljut arra a pontra, ahol azt kell mondania: „A játéknak X-kor meg kell jelennie, de ha akkor jelentetjük meg, kimarad belőle egy csomó minden, és még finomhangolni sem tudjuk." Mindig van „még egy kicsi", amit hozzáadhatsz egy játékhoz, de valahol meg kell húzni a határt, különben sosem készülne el. Véleményem szerint a Codemasters inkább kitolja a megjelenést a játékminőség javításának érdekében, minthogy ragaszkodjon a határidőkhöz.

PSM: Beleveszik-e a játékokba a játékosok ötleteit? Volt már olyan játékos, aki olyan ötlettel állt elő, amire Önök nem gondoltak?

RD: Mikor tervezünk egy folytatást, rengeteg vásárlót megkérdezünk a véleményéről. Néha ebből új ötletek kerekednek ki, de a már ismert javaslatok is hasznosak, hiszen ezek szavazatnak számítanak. Tudjuk, hogy több energiát kell abba a munkába fektetni, amire több szavazat érkezett.

PSM: Mik a Codemasters tervei a jövőre nézve?

RD: Komolyan fejlesztünk PS2-re és van már néhány érdekes darab a tarsolyunkban; ezek közül az első jövőre várható. Olyan játékokat szeretnék, amelyek reagálnak a kiadott szóbeli parancsokra, és ahol az MI karakterek meggyőző, valósághű módon szólnak hozzád.

PSM: Milyen tanácsot tudna adni annak, aki a játékiparban szeretne dolgozni?

RD: A legjobb specializálódni. Ha 40 ember dolgozik egy csapatban és mindegyik csak egy adott feladatot végez, nem lehetsz az adott feladatban a legjobb, ha megpróbálsz mindent megtanulni. ■

MI

„A már ismert javaslatok is hasznosak, hiszen ezeket szavazatként vesszük számításba"







Csak keményen: Mr. Blade (aki véletlenül nagyon hasonlít Mr. Wesley Snipes-ra) kész, hogy rajtaüssön a vámpírcsordán

BLADE MEGÉRKEZETT

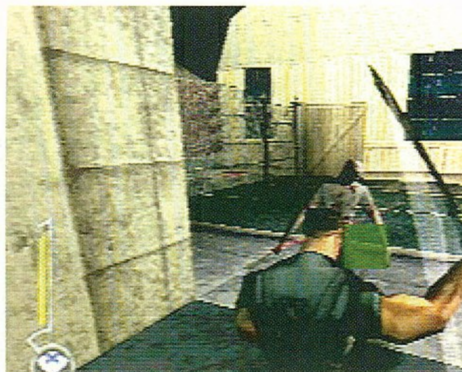
VÁMPÍR-VADÁSZ

AZ ACTIVISION FELDOLGOZZA A KULTUSZFILMET

A Hammerhead fejlesztőgárda felelős a játékért (akik többek között a *Quake II*-ért is felelősek), amely a *Blade* című akciófilmen alapszik.

A játék, melynek címe nemes egyszerűséggel csak *Blade*, egy harmadik személyű akció-kaland lesz, amely a film eseményeit követi. A programban szereplő helyszínek nagy része ismerős lesz a sötét hangulatú mozifilm rajongóinak, és a fejlesztők az atmoszférikus kivitelezésen kívül még a vérszomjas akciójelenetekre is nagy hangsúlyt fektettek.

Blade félig ember, félig vérszívó, és jóval meggyőzőbb, mint Sarah Michelle Geller. A játékban 21 pályán kell magadat keresztülharcolnod - ezek között lesz a Gótikus Városi Múzeum, és a csatornarendszer -, amíg el nem éred a vámpírhordák központját – Erebus házát.



Mészáros: Blade szerepében te leszel a leggonoszabb vámpírvadász a környéken, beleértve a kökler Buffy-t is

34 különböző teremtménnyel harcolhatsz majd, a kövér áruló rendőrtől kezdve a Night Beast-ig, amelyik egy különösen kemény vámpírfajta.

A fegyvereknek egy igen csinos gyűjteményét szedheted majd össze és használhatod, például kardokat, mindenféle lőfegyvereket, és egy csomó gránátot. A célzást egy automatikus célkereső rendszer teszi könnyebbé.

Blade, akiről egyébként Marvel képregény is készült, emellett mestere a harcművészeteknek, és minden mozdulatát el kell sajátítanod, hogy megmenthesd legjobb barátját, Whistler-t a vámpírok fogságából.

A *Blade* novemberre várható. ■

LARA FILM INFÓ

„HELLLLÓÓÓÓÓ LARA"

A BEJELENTETT STÁBLISTA

A finom modorú Leslie Phillips lesz Angelina Jolie mellett a készülő *Tomb Raider* film sztárja, Phillips Wilson-t, Lara apjának egy volt rajongóját alakítja majd, aki átáll a másik oldalra, hogy segítse ősellenségét, Powell-t – akit egyébként az angol színész, Iain Glen alakít (*Gorillák a ködben)*. Lara mellett még várható lesz Daniel Craig (*Elizabeth I.*) megjelenése.

Simon West rendező szerint a film – aminek előzetes jeleneteit már elkezdték felvenni – után még két folytatás várható. West, aki a forgatókönyv-író is egyben, azt nyilatkozta, hogy a film megtartja majd a játék szellemét, és egy „kalandos küldetés"-ről szól majd, amiben Lara egy ősi műtárgy részeit kutatja fel, miközben megtudunk egy pár dolgot a múltjából is.

Egy másik hír, hogy Correy Yuen, aki az *X-Men* filmet forgatta, most egy újabbat kezdett el, amely a *Tekken*-en alapul. A film 2050-ben játszódik majd. ■



Fotó: AllStar

Ding Dong: Leslie Philips majd megmutatja Larának

FILMRE VELE!

DR. HOLLYWOOD KOPOGTAT. ENGEDJE MÁR BE VALAKI...

12. Metal Gear Solid

„Ismerkedj meg Solid Snake-kel. Érdeklődési területei: nehézfegyverzet, anti-terrorizmus, világ-megmentés." Rendezte: Brian De Palma

A CSELEKMÉNY:

A mindkét játékot felölelő filmre tényleg igaz lenne, hogy egyet fizetsz, kettőt kapsz – az első igazán eposzi méretű akciófilm. Az első harmadban megismered a szereplőket, és a történet eljut az első rész végéig, ezután New York következik, pár évvel később, ahol is Liquid Snake sorsa jobban alakult, mint az első rész végén, és Foxhound egy komoly városi terrorakcióra készülődik.

A LÉNYEG:

Ez a film a *Die Hard*, a Mission: Impossible, az *ÁI/Arc* és az *Úszó erőd* együtt...

SZABAD UTAT NEKI, VAGY A POKOLBA VELE?

Nem kérdés – filmre vele! A valaha készült legnagyobb sikerű videojáték és a mozifilm együttes megjelenése – na, nem kell valakinek? Az előzetest még a mozikban is lehetne játszani – sőt, össze lehetne vegyíteni a játék és a mozifilm trailer-ét. Ezzel a csomó zseniális „rossz" szereplővel (néhányuk enyhe természetfeletti beütéssel) Brian De Palma lenyűgöző akciófilmet tudna csinálni (*Mission: Impossible*) zseniális kameramunkával (*Snake Eyes*), míg Crowe lenne az új, „intelligens" akcióhős – művelt, karizmatikus, és kőkemény. A filmekben egyébként is jól mutatnak az emberiség természetét taglaló, háborúellenes betétek. Végy egy kis mangát, keverd össze mindazzal, amit a jó akciófilmekről tudni kell, és ha ez még mindig nem elég jó, hát legyen belőle inkább DVD. Hogy csak a lemezt kelljen kicserélni... AL ■



Valószínűleg csak idő kérdése, hogy a *Metal Gear Solid*-ból film legyen.

SZEREPOSZTÁS:



▲ Solid Snake – Russell Crowe



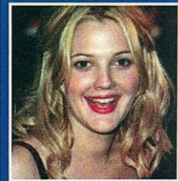
▲ Mei Ling – Angelina Jolie



▲ Liquid Snake – Nicolas Cage



▲ Revolver Ocelot – Sean Penn



▲ Sniper Wolf – Drew Barrymore







Hajrá! Mi várhat még a spandexes fiúkra? Egymás fejbe csapkodása vasúti sínekkel, például.

PANKRÁCIÓ

TE IS KÉRSZ EGYET?

AZ ELSŐ SZÁMÚ PANKRÁCIÓS JÁTÉK ELSŐ BENYOMÁSAI

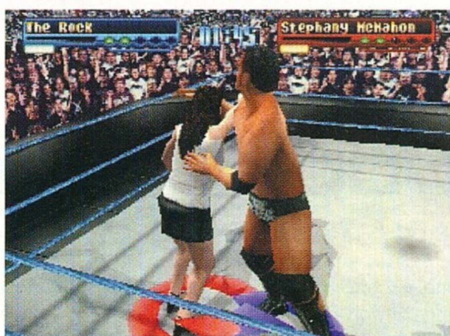
Fejbe verni egy nagydarab embert egy asztallal általában nem túl jó ötlet, de más a helyzet, ha egy Asztali Meccset játszol a *WWF Smackdown2*: Know Your Role-ban. A *PSM* rátette a mancsát a THQ játékának egy korai verziójára, kipróbálván az Asztal és Létra módikat.

Mindenkinek ismerős lehet az a Létrás meccs, mikor a két pankrátor a létrára felállva igyekszik elérni a ring közepe fölé belógatott díjat (miközben persze egymásnak is odasóznak a létrával), de a második részben az ütlegelés céljára már egy asztalon vagy egy koporsó belsejében is megdolgozhatod ellenfeledet. Az új módok mind a THW által Elképesztő versenyeknek nevezett csoda részei; ezekben nehéz tárgyakat dobálhatsz, vagy akár az ellenfeledet is, a ringen belül és kívül.

A jó hír az, hogy amíg a mozgások sebessége és folytonossága az eredetihez méltó marad, a *Smackdown 2* ütései, rúgásai és fogásai még korrektebbek és szebbek lettek – és a játék a fejlesztésnek még csak egy korai Alfa szakaszában tart! A feljavított karakter-animációk egyből nyilvánvalóvá válnak; a karakterek megtántorodnak az ütésektől, és leszorítások sokkal szélesebb skáláját használhatják a földre vitt ellenfélen. Az, hogy begörgetheted az ellenfeledet egy kosárba, különösen jó móka, még akkor is, ha ezek után nem lehet őket *Buffy*-stílusban kinyírni. A rajongók örömmel veszik majd tudomásul, hogy a kétszemélyes csapatmozdulatok szintén sokat fejlődtek: nincs is jobb, mint az, mikor te lefogod az ellenfelet, a társad pedig ezerrel rugdossa a fejét. A *Smackdown 2* azt is bebizonyítja, hogy a pankráció nem csak olajos testű férfiaknak való: Miss Kitty és Stephany McMahon ahelyett, hogy akis táblácskákat hordoznának körbe az eredménnyel, inkább maguk is beszállnak a játékba. ■









Gatyákat fel! A „próbáld ki, meddig bírod egy létrán állva, míg egy kövér ember rázza azt"-verseny talán nem a legjobb ötlet a spanyolviasz óta, de a tömegnek úgyis mindegy

MARGÓ SZÉLEN

A *TITAN AE*-T LEFÚJTÁK

A 20thCentury Fox animációs filmje alapján készülő játék fejlesztését törölték. A Fox Interactiv azért döntött így, mert a rajzfilm világszerte bukás volt.



TÁRCSÁZD A JÁTÉKOT

Az i-Mode, ami egy gyorsabb módja a mobiltelefonok Internethez való kapcsolásának, nemsokára elérhető lesz már PlayStationön is. A WAP halott dolog (hmm, pár hónapja mintha még az lett volna a jövő), így a Sony az NTT DoCoMo-val szerződött egy i-Mode kompatíbilis szoftver kifejlesztésére. Japánban idén télen jelenik meg egy i-Mode adapter a PS Egy-hez és a PlayStation1-hez, és az európai megjelenés ezt pár hónappal követi majd. A kábeles kapcsolat segítségével letölthető lesz egy telefon-kompatíbilis PlayStation játék, az *i-Mode De Issho*, ami a kizárólag PocketStation-re megjelent *Dokko Demo Issho* folytatása.



A WAP máris halott, itt van helyette az i-Mode

AZ ANCO ÚJABB KIHÍVÁSA

Újra az Anco lesz az idei *Player Manager 2001*-t fejlesztő brigád. A *PM2001* számos új tulajdonsággal rendelkezik majd. Ezek közül a legfontosabb a játék új motorja, amely segítségével több információ dolgozható fel sokkal rövidebb idő alatt, mint az eddigiekben. A *Player Manager 2001* ezenkívül még a következőket ígéri: új játékos-modellek, *Match Of The Day*-stílusú nézet, és statisztikák, statisztikák, statisztikák. A következő hónapban még többet megtudhatsz a játékról.

AZ ISS VISSZATÉR

A KONAMI LICENC ÚJBÓL KÖZTÜNK

AZ N64 FEJLESZTŐK AZ *ISS MILLENNIUM*-ON DOLGOZNAK

Egy olyan húzással, amely a PlayStation-ös *ISS* rajongókat borzalommal töltheti el, a Konami bejelentette, hogy az *ISS Pro Evolution* folytatásának fejlesztését, amely előreláthatóan az *ISS Millennium* nevet viseli majd, a sorozat N64-es verzióiért felelős fejlesztőcsapatra bízza.

Ahogy a Nintendó verzió is, az *ISS Millennium* futball-szimulátor helyett egy arcade-stílusú, leegyszerűsített kezelési rendszerű játék lesz; azonban a sorozat előző tagjaitól eltérően most már valódi futballisták neveit is viselhetik a játékosok. A Konami jelenleg tárgyalásokat folytat a játékosok világszövetségével (FIFPro) a licencért – Alan Shearer és Graham Le Shaw írják majd alá a szerződést.

A *Pro Evolution*-től való eltávolodást az is jellemzi, hogy szerepel majd egy Karrier mód, ahol te edzhetsz egy játékost az ifi csapattól a profivá válásig – és te irányítod majd kedvenced popsztárokkal való szerelmi kapcsolatait, egy fura japán randizós al-játékban. Ahhoz, hogy előreléphess, keményen kell edzened, és barátságos mérkőzéseken kell részt venned, hogy feljebb léphess a 23 év alattiak rangsorában.

Egy dolog megmarad az *Evoultion*-ből, az pedig angol exsztár, Terry Butcher szakértő kommentárja. Körülbelül 100 nemzetközi csapatra számíthatsz, és indulhatsz a Világbajnokságon, a Nemzetközi bajnokságon, az Európa Kupán, és lesz még Tizenegyes lövő illetve Gyakorló mód is. Lehetőséged lesz a múlt klasszikus meccseinek újrajátszására is, így megváltoztathatod a futball-történelmet.

A Konami a mozgásokat teljesen a motion capture mozgásrögzítésre bízta az élethűség kedvéért, és természetesen most is lehet egy adott játékos minden tulajdonságát szerkeszteni. Az, hogy ez a folytatás eléri vagy meghaladja-e az előző rész színvonalát, ami valószínűleg a legjobb futball-játék, még kiderül.

Az *ISS Millennium* alapozó időszaka valamikor Karácsony táján ér véget – a nagy bevásárlási őrületre már kint lesz a boltok polcain. ■









Megpróbálták az *ISS*-t *FIFA*-vá változtatni? Reméljük, nem, bár ezek a japán képernyőfotók elég aggasztónak tűnnek...

AKCIÓ-KALAND

KIROBBANÓAN ÚJSZERŰ KALANDJÁTÉ

A *C-12* A CAMBRIDGE STUDIOS LEGUTOLSÓ JÁTÉKA PLAYSTATION-RE.

A Sony Cambridge Studios fejlesztőcsapata bejelentette utolsó PlayStation1-es játékát. A *C-12* egy akció/kaland lesz, amely a közeli jövőben játszódik.

Mivel a Földet idegenek hordái ostromolják, a te feladatod megakadályozni a behatolókat abban, hogy rabszolgasorba hajtsanak egész nemzeteket. Ha az embereket elkapják, akkor vagy kiborgot csinálnak belőlük, hogy a többi emberi ellenállóval harcoljanak, vagy agyatlan rabszolgaként dolgoztatják őket az ellenséges munkatáborokban (hm, eredeti...)

A fejlesztő a *Medievil*-ben használt technológiát használja fel egy magával ragadó környezet létrehozására, ahol te irányítod a főhőst, az ellenállás vezetőjét, aki egyébként egy női tudós.

A játék küldetésekre oszlik, és ezekben különböző feladatokat kapsz majd, a katonák biztonságos helyre való vezetésétől kezdve az ellenséges csapatokkal való harcig és az idegen bázisokba való beszivárgásig. Az erőteljes akció- és rejtvényelemek mellett futurisztikus elektromos hangeffektek emelik a hangulatot. Szokásához híven a Cambridge Studios a jeleneteket a játék motorján keresztül játssza le, a CGI-s megoldás helyett. Ettől a játék sokkal egységesebb és magával ragadóbb lesz, a játékos tényleg úgy érzi majd, hogy részt vesz a történetben.

A *C-12* várhatóan 2001 márciusában jelenik meg. ■











A semmiből megjelenő *C-12* meglepetésként érkezik. A *Metal Gear*-es külső biztosítja, hogy ez a meglepetés kellemes legyen. Több infó a következő hónapban

PSM CHARTS

MURÁNYI MAGYAR PLAYSTATION JÁTÉKELADÁSI LISTA

1	*Colin McRae Rally 2.0*	CODEMASTERS
2	*X – Men Mutant Academy*	ACTIVISION
3	*Driver*	INFOGRAMES
4	*Colin McRae Rally/Platinum*	CODEMASTERS
5	*Toca Touring Cars/Platinum*	CODEMASTERS
6	*F1 2000*	EA SPORTS
7	*Tomb Raider 3/Platinum*	EIDOS
8	*Medal of Honour*	EA
9	*Die Hard Trilogy II*	FOX
10	*FIFA 2000*	EA
11	*Crash Bandicoot 3/Platinum*	SCEE
12	*Toy Story 2*	ACTIVISION
13	*Alundra 2*	PSYGNOSIS
14	*Micro Maniacs*	CODEMASTERS
15	*EURO 2000*	EA
16	*Urban Chaos*	EIDOS
17	*Need for Speed Porsche*	EA
18	*Silent Hill*	KONAMI
19	*Bust-A-Move 2*	ACCLAIM
20	*Quake II*	ACTIVISION

A HÁROM LEGJOBB

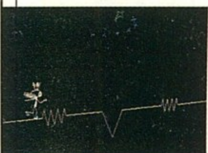
A listák csak listák. Ha ebben a hónapban játékot akarsz venni, akkor íme a három legjobb ajánlat.



TOCA WTC .... CODEMASTERS
Autóverseny szimulátor *PSM15* 10/10
A TOCA WTC minden eddigi versenyautós játékra rávert egy- két kört. Még a *GT2* is vereséget szenvedett. Az élethűség, a hihetetlen játszhatóság és az autók törhetősége garantálják a valódi élvezetet. Még azoknak is akik utálják az autóversenyeket.



SPIDER-MAN .... ACTIVISION
Akció/kaland *PSM15* 9/10
A piros-kék jelmezes pókhálót dobáló fickó igazán nagystílű belépője a PlayStation világába. Akció és kaland felsőfokon, ráadásul más Marvel szuperhősökkel is találkozhatsz. Igazán minőségi videojáték. Ne hagyd ki.



VIB RIBBON .... SCEE
Zenés ügyességi *PSM15* 7/10
Fekete-fehér és primitív grafika, ugyan miért kellene pénzt adni ezért a játékért? Talán azért mert a videojáték történelem egyik legeredetibb darabjáról van szó. Vibri akár a Te kedvenc CD-dre generált pályákon is indulhat. Igazi, őszinte vidámság és komoly kihívás.



AMIVEL A HÍRESSÉGEK JÁTSZANAK

Az aszfalt és telefonbetyár Harsányi Levente.

1. *Anna Kournikova's Smash Court Tennis*
2. *FIFA 2000*
3. *Crash Bandicoot 2*
4. *NBA Basketball 2000*
5. *Gran Turismo 2*



AMIVEL MI JÁTSZUNK

Tóth Antal, a *PSM* egyik autóverseny megszállottja

1. TOCA: World Touring Cars
2. Gran Turismo 2
3. Colin McRae Rally 2.0
4. Metal Gear Solid
5. Driver



AMIVEL ŐK JÁTSZANAK

Neil Casini, a Clockwork Games igazgatója, hát igen

1. *METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS*
2. *WIPEOUT SPECIAL EDITION*
3. *SILENT HILL*
4. *CAPCOM GENERATIONS*
5. *VAGRANT STORY*

NEKED VANNAK KEDVENCEID?

Biztosan vannak. Miért nem küldöd el nekünk? A PSM várja a leveleiteket, 5 kedvenc PlayStation játékból álló listát és egy fotót kell küldenetek. Havonta egy szerencsés olvasó listája megjelenik ezen az oldalon.

Ide küldjétek a fotót és a listát:
Levél > Budapest 35, Pf. 141. 1306
E-mail >info@tofproductions.hu



AMIVEL TI JÁTSZOTOK

Benyő László, Budapest

1. Final Fantasy VIII.
2. Silent Hill
3. Gran Turismo 2.
4. FIFA 2000
5. Metal Gear Solid

NÉV:

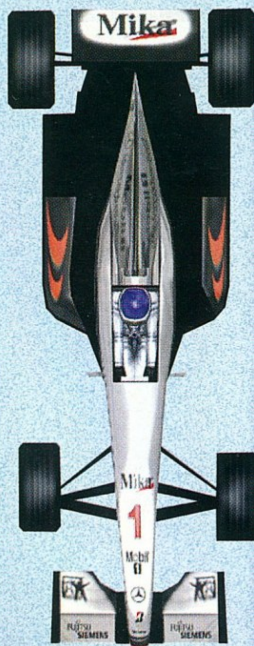
F1 WORLD GRAND PRIX 2000

SZÉLJEGYZET:

HA CAROL VORDERMAN CSUPÁN EGYETLEN FORMA 1 JÁTÉKOT VÁSÁROL EBBEN AZ ÉVBEN, AZ BIZTOSAN AZ *F1 WORLD GP 2000* LESZ

TERMÉKLEÍRÁS

MŰFAJ:	autóverseny szimulátor
KIADÓ:	Video System
FEJLESZTŐ:	Eutechnyx
MEGJELENÉS:	December
LEMEZ INFÓ:	
AUTÓ DESIGN:	



ÁLLAPOT: 80%





Szabad a pálya! Ha eleged van a motor állítgatásából és az R&D-ből, átválthatsz arcade-módba, ahol nem kell a sérülésekkel, a beállításokkal vagy a taktikával foglalkoznod

VERSENY-TAKTIKÁK

Az *F1 World GP 2000* készítői a fejlesztés során a valósághű taktikák és vizualitás visszaadására helyezték a hangsúlyt. Az Eutechnix egyik vezetőjét, Kev Shaw-t idézve: „A gyakorló és az időmérő futamokon minden játékosnak szabad bejárása van a CADCAM Garázsba, ahol a motor finom-beállításával hihetetlen teljesítményt hozhat ki a gépből. Összesen harminc paramétert lehet a járgányokon változtatni, kezdve a kerekektől egészen a lengéscsillapítókig." A Grand Prix versenyeken nem csak az autó épségére kell vigyáznod (bár, kétségkívül ez befolyásolja legnagyobb mértékben a teljesítményt), hanem az olyan apróságokra is, mint a felfüggesztés, a kíméletes gázadás, illetve fékezés.



F1? Inkább, melyik 1? Az SCEE féle *Formula One*, az EA féle *F1 2000* vagy az *F1 Word Grand Prix 2000*? A Forma 1 szimulátorok tömkelegéből a *F1 World GP 2000* azzal tűnik ki, hogy fejlesztői, a *La Mans 24 Hours* és a feledés homályába vesző *Total Drivin'* programokat is jegyző Eutechnix gárdája olyan játékot dobott piacra, ami a legfrigidebb pilótáknak is elcsavarja a fejét.

A Forma 1 meghatározó csapatai és legjobb pilótái mind helyet kaptak a *F1 World GP 2000*-ben, de a győzelmet nem Shumi vagy Mika bőrébe bújva kell elérned: „A győzteseket saját képességei juttatják a dobogóra tetejére, nem a példaképeié"- véli Kev Shaw. „Úgy gondoltuk, hogy ha mindenki a saját nevével áll rajthoz, és a nagyokkal kell versenyeznie, a bajnokság sokkal izgalmasabb lesz." „Ennek a radikális lépésnek a hátterét a Grand Prix-mód mérföldkőnek számító változása adja meg." – mondja Shaw. „Az autók teljesítménye 30 paraméter segítségével állítható be. "Öt terület (motor, sebességváltó, aerodinamikai jellemzők, fékek, R&D és depo-személyzet) a játék elején még jelentős fejlesztésre szorul, és ezt a játékosoknak kell elvégezniük."

„Ha valamelyik terület fejlesztése mellett döntesz, a csapatod egy része kivonul a versenyből, majd körülbelül egy hét múlva visszatér, és vezetőjük jelentést tesz a kutatások eredményéről." – mondta Shaw. „Például, a motorteljesítmény javítása érdekében, a kutatók felhívhatják a figyelmed egy, a súrlódást csökkentő újfajta olajra, vagy a motor felépítésében eszközölhető átalakításokra."

„A koncepció célja az, hogy a játékosok érezzék, az autó valójában nem a csapaté, hanem az övé. A pilóta vezetési képességeinek javulásával párhuzamosan a járgány teljesítményét is állítani kell, így a versenyző és a gép idővel összecsiszolódik, és elválaszthatatlan párossá válik."

IDÉZET: **„Azt akartuk, hogy a játékosoknak a depóban is megfelelő döntéseket kelljen**



Bár nem versenyezhetsz Shumacherként, Coulthardként vagy Hakinnenként, de az összes nagy pilótát legyőzheted, ha a megfelelő döntéseket hozol a pályán és a pályán kívül



Nyomás! Figyelj, és tanulj a sztároktól, aztán mosd le őket a pályáról

Hasonlóan a focihoz, itt is kaphatsz ajánlatokat más csapatoktól, ha jól szerepelsz a versenyeken. A vezetési-ajánlat (drive offer) keretében meghívást kapsz a csapat teszt-pályájára, ahol a megadott időt túl kell teljesítened. Ha sikerül, meghívnak a csapatba. Ekkor el kell döntened, hogy új autóval, vagy a régi, feljavított géppel versenyzel-e tovább. „Azt akartuk elérni, hogy a játékosoknak ne csak a volán mögött, hanem a pályán kívül is döntéseket kelljen hozniuk." – tudtuk meg Shawtól.

„A játék elején lezárt pályákat és csapatokat a futamokon elért egyre jobb eredményekkel nyithatod meg. Így még bajnokság végére is maradnak ismeretlen pályák és csapatok. Ezzel a trükkel a versenyzők érdeklődését és a játék izgalmát akartuk a végsőkig fenntartani." – mesélte az Eutechnix vezetője.

Ha az előbbiek megrémítettek, valószínűleg örömmel veszed majd, hogy az arcade-mód sem hiányzik a programból. A többi Grand Prix játékhoz hasonlóan, az *F1 GP 2000* arcade-módjában sem kell az autó sérüléseivel, beállításaival és a stratégiákkal bajlódnod, csak a gázt kell a padlóig nyomnod. A két-játékos módban pedig osztott képernyőn mérheted össze képességed a barátaiddal.

A játék legnagyobb erőssége a realitásában, illetve a taktiai elemekben rejlik. Az Eutechnix ebben látta biztosítva a játék sikerét. „Az autók mindazon által nem csak mechanikai, hanem „lelki" értelemben is sérülhetnek: ha túlpörgeted a motort, az felhevülhet, és kigyulladhat. Ha az aszfalton pörgeted a kerekeket, azok szintén lángra kaphatnak. „Az igazi Forma 1-es versenyzéshez sokkal többre van szükség, mint az autó pályán tartása, és ezt mind be is építettük az *F1 Word GP 2000*-be." - büszkélkedett Shaw. Minden F1 pilótának szüksége van egy mentorra, aki segíti előrejutását. „Mögöttünk is áll egy ünnepelt F1-es személyiség, de hogy ki, azt nem árulhatom el. Még egy ideig várni kell a nagy leleplezésre." – mondta Shaw. ■

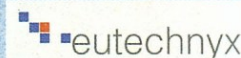
Pete Wilton





Careful! Miss a corner and go on to the gravel too often in Grand Prix Mode and you could blow a tyre

NÉVJEGY

LOGÓ:	
NÉV:	Kev Shaw
BEOSZTÁS:	Menedzser
SZAKMAI MÚLT:	Számos PlayStation játék fejlesztésében vett részt az elmúlt négy évben. Dolgozott a *Total Driving*-on, a *Max Power Racing*-en és a *Le Mans 24 Hours*-on is
RÁHATÁS:	Eltekintve a rengeteg autóversenytől, melyek kidolgozásában részt vett, a játék kidolgozásához a legfőbb inspirációt a valódi Forma 1, illetve a sebesség és a kifinomult technika ötvözése jelentette

TOVÁBBI INFORMÁCIÓK

WEB LAP:	www.eutechnyx.com

hozniuk, ne csak a pályán"

NÉV:

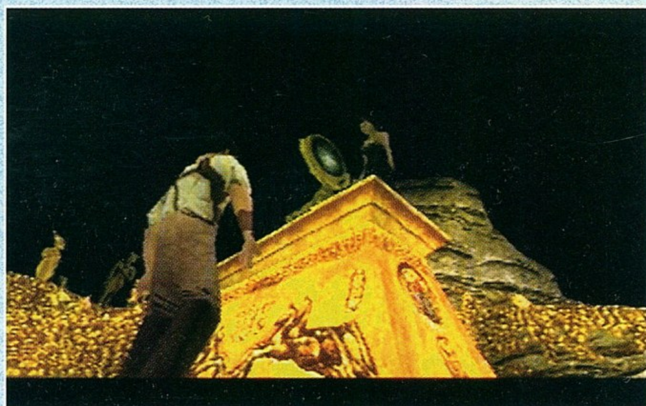
THE MUMMY

SZÉLJEGYZET:

HÁLA A KONAMINAK A JÁTÉKOK IMMÁR A SÍRKAMRÁK VILÁGÁBA IS BETÖRTEK

TERMÉKLEÍRÁS	
MŰFAJ:	3D akció / kaland
KIADÓ:	Konami
FEJLESZTŐ:	Rebellion
MEGJELENÉS:	November
LEMEZINFÓ:	
SZEREPLŐ DESIGN:	
ÁLLAPOT:	80%
IDÉZET:	„Könnyen a kiömlő sósav, vagy a fortyogó láva martalékává válhatsz, ha







Gyere a mamához! **Undorító zombik és pokoli feladványok nehezítik a mama karjaiba vezető utat.**

FILM ÉS JÁTÉK

A filmadaptációk a *Star Wars* sikere óta jelen vannak a játékpiacon. Az első filmeken alapuló programok már az arcade-játékok hőskorában megjelentek. Anglia legnagyobb játékfejlesztője, a Rebellion cégvezetője azonban bízik benne, hogy a *Mummy*-val sikerült újat alkotniuk az adaptációk terén.

A fejlesztés során az egyik legfontosabb szempont a mozi-minőségű 3D-s grafika elérése volt. A filmben szereplő helyszínek, főhősök és ellenségek mellett, az eredeti színészek hangját is kölcsönvették. „Mind a vizuális, mind a hanghatások terén ragaszkodtunk az eredeti beállításokhoz a film rettenetének és félelmetes hangulatának minél valósághűbb visszaadása érdekében." – mondja Williams.

A hanghatások kifejlesztését egy BAFTA jelöltre bíztuk, aki a feszültséggel teli *Alien Vs Predator*-ral már bizonyította rátermettségét. Greame biztosított afelől, hogy a *The Mummy*-val túltett korábbi mesterművén is.

A filmszerű képi hatások kulcsa a jelenetek megfelelő vágásában rejlik. „Sok energiát fektettünk a vágások tökéletesítésébe, hogy játék képi világa minél közelebb álljon a filméhez." – magyarázta Williams. A játék tartalmazza a film folytatásának, a *The Mummy Returns*-nek előzetesét is.

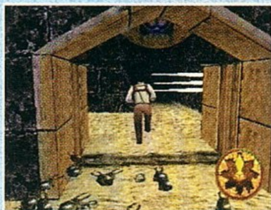
A nagysikerű Hoolywood-i filmen alapuló *The Mummy* követi a kalandfilmek minden apró mozzanatát. Kiegészítve ezt a pontosságot a *Tomb Raider*-ével vetekedő grafikával a siker nem lehet kétséges. A túlvilági lényekkel teli játékot a PC játékok klasszikusának számító *Alien Vs Predator* fejlesztői gárdája követte el.

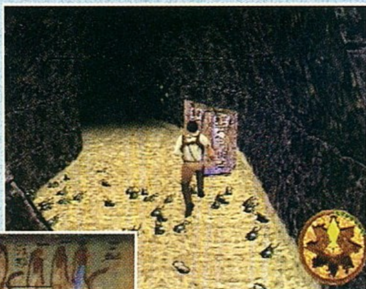
Megkerestük a Rebellion gyártási vezetőjét, Greame Williams-et, és megkértük, avasson be a játék kulisszatitkaiba. Hamarosan ki is derült, hogy melyik a kedvence része: „Azok a hús-zabáló skarabeuszok felülmúlhatatlanok, de természetesen nem feledkeztünk meg a tucatnyi élőhalottról, a rabszolga-zombikról és a főpapról sem."

A játék során Rick O'Conell bőrébe bújva kell a küldetést teljesítened, kivéve a jutalom-módban, ahol a hiper-cool feketeruhás Ardeth Bay-ként léphetsz színre. Az egyes helyszíneken három felvonásban megoldandó feladatok teljes mértékben megegyeznek a filmbeliekkel. A Williams szerint 90 százalékban akciót tartalmazó játék során tizenhárom főszinten, három főellenség-szinten és hat arcade-szinten kell magad végigküzdened.

Az akció-szakaszban egy sor csapdát kell kijátszanod, amiket a kifosztott sírkamra lakója, Imhotep álmodott meg. Ahogy Willams elmondta, a csapdák rendkívül aljasak. Az egyik alkalommal például, halálos csípésű moszkitókkal teli kamrából kell kimenekülnöd. Ne felejts el szúnyogirtót magaddal vinni a The Plague of Gadflies szakaszba! Ha mégsincs nálad spray, ki kell dolgoznod egy menekülési útvonalat a földrengések következtében állandóan változó helyszínről.

Williams szerint a *Mummy*-t nem lehet egy kalap alá venni a *Tomb Raider* nyomdokaiban







Scarabeusz- támadás! A filmbeli húszabálók megjelenése nem igér sok jót.



járó sírkamra-fosztogató játékokkal: „Az akciók korántsem hasonlítanak annyira az *Indiana Jones*, vagy a *Tomb Raider* sorozatra, mint arra a legtöbben számítottak. A *Mummy* sokkal könyörtelenebb és nyomasztóbb elődeinél." Új játékában a Rebellion a versenytáraiénál valósághűbb és hihetőbb környezetet teremtett a PlayStation rajongó kalandoroknak. „Fontos volt, hogy az ókori Egyiptomban is használt eszközöket alkalmazzunk a játékban, különben nem sikerült volna hihető formában ötvözni a fantázia és a realitás világát." – magyarázta Williams, hozzátéve: „Néhány irányítóeszköz ismerősnek tűnhet, de csak azért tettük be őket a játékba, mert ezek bizonyultak a legmegfelelőbbnek a szereplők mozgatásához."

Persze a játszhatóság kedvéért alkalmanként háttérbe szorul a realitás, mint a például abban a szakaszban, ahol egy surf-deszkán kell Ricket átjuttatnod a Nílus alatt. Egy kalandjátékban szerepet kell, hogy kapjanak a hihetetlen akciók, az útkeresés, a menekülés és persze rengeteg csapda is.

Az erőszak és a halál fuvallata

minden játékost megcsap, amint a duplacsövű pisztollyal vagy a Lewis-puskával utat robbant az élőholtak sorfalában. A hihetetlen elemek a mágikus amulettek felkutatásával és későbbi felhasználásukkal folytatódnak. Ha zsákutcába érsz, nagy valószínűséggel befejeződik evilági pályafutásod is. Könnyen a kiömlő sósav vagy egy fortyogó lávafolyam martalékává válhatsz, ha eltévesztesz egy fordulót, vagy ha belebotlasz egy különösen éhes zombiba. Az ötletességet ezúttal nem pótolhatod jóindulatú varázslatokkal, mert a csillag-kulcs is csupán egyszer menti meg az életed, ráadásul minden szint végén eltűnik. ■

Lee Hall







Ez aztán a forró kaland! A forró szó szerint értendő, hiszen ebben a szakaszban a kiömlő láván kell hullámlovagolnod.

NÉVJEGY

LOGÓ:	
NÉV:	Graeme Williams
BEOSZTÁS:	Produkciós igazgató
SZAKMAI MÚLT:	Évekig dolgozott stúdióvezetőként a Psygnosis-nál, majd átment a Rebellionhoz, hogy olyan műveket alkothasson, mint például az *Alien Vs Predator*.
RÁHATÁS:	Az alapötlet természetesen a filmből származik, de az *Alien Vs Predator* és *Lara Croft* hatása is érezhető a játékon.

TOVÁBBI INFORMÁCIÓK

WEB LAP:	www.rebellion.co.uk

elvétesz egy fordulót!"

CÍM:

BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND

SZÉLJEGYZET:

BUZZ MEGSZORÍTJA A CSIZMÁJÁNAK CSATJÁT, ÉS A CSILLAGOK FELÉ VESZI AZ IRÁNYT. KÖVESD TE IS!

TERMÉKLEÍRÁS	
MŰFAJ:	Akció-kaland
KIADÓ:	Activision
FEJLESZTŐ:	Disney/Pixar
MEGJELENÉS:	2001 eleje
ÁLLAPOT:	90%





Állati! Szokj hozzá a vakító fogak látványához: a *Buzz Lightyear of Star Command* a nemrég bemutatott új Disney film méltó rokona.

Szegény Buzz! Emlékszel, mennyire összetört, mikor a *Toy Story* első részének végén rájött, hogy ő valójában nem űrcowboy, csupán egy játékbábu? Szerencsére Woody nem törte össze teljesen az acélos tekintetű kalandor önbecsülését, és eltitkolta, hogy minden bizonnyal egy taiwani gyerekmunkásokat alkalmazó gyárban látta meg a napvilágot.

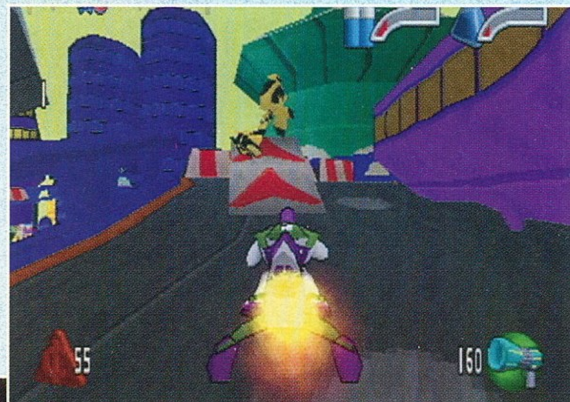
A *Buzz Lightyear of Star Command*-ban visszatér a világegyetem leghősiesebb űrcowboya, hogy tovább öregbítse legendás hírnevét. Felkerestük Tom Heath-et az Activisionnél, és megkérdeztük, milyen veszélyekkel fog hősünk ezúttal szembenézni.

„Meg kell szabadítanod a galaxist Zurgtól, undorító talpnyalóitól és fenyegető hadseregétől! " És ki lesz a segítőtársa ebben a küldetésben? „Természetesen hű űrcowboy barátai mellette lesznek, hiszen még ő sem képes egyedül végigküzdeni a kozmoszon a gonosz rémeket, kiűzni a készülő tévésorozatból a befurakodott szörnyeket, és végül legyőzni Zurgot." Heath mondott néhány szót a Buzz oldalán harcoló szereplőkről is. „Tangean hercegnője, Mira, telepatikus képességeivel segíti Buzzt a heroikus küzdelemben, és itt van a Jo-Ad bolygóról származó hatalmas farmerfiú, Booster is." Ekkora segítséggel a háta mögött, elbukhat egy Buzz-féle hős? Aligha!

Heath lelkesen mesélte, hogy a játék alapvetően az akciókról szól. „A játék tele van pergő akcióval és sokkal több tűzharcban lesz részünk, mint a *Toy Story* előző részében." Szóval, Buzz újra bevetheti hófehérre sikált fogsorát? „Pontosan! A legújabb fegyverekkel és transzportáló egységgel láttuk el: lézer és plazma puska, gépágyú és rakéták vannak a tarsolyában." Hát így, nem valószínű, hogy sorba kell állnia majd a fegyverraktár előtt. És mi újság a járművekkel? „Kapott lebegődeszkát, motort, repülőkészletet és teleportot, úgyhogy nem lesz gondja az utazással." Kell ennél több egy akcióhősnek?

A legizgalmasabb újítás, hogy a játékban bármilyen irányban befolyásolhatod Buzz-t. „A játékosok többféle stratégiával is próbálkozhatnak: gyűjthetnek muníciót a fegyverekbe, de ráhajthatnak a teleportáláshoz szükséges bonuszokra is. A választási lehetőségek száma szinte végtelen."- mondta Heath. Mi, PlayStation rajongók pedig pontosan erre vágyunk: sokáig játszható, izgalmas kalandokra. ■

Al Bickham



Csak úgy repeszt a parancsnok a fürge kis járgányon.

NÉVJEGY	
MUNKAHELY:	Activision
NÉV:	Tom Heath
BEOSZTÁS:	Senior producer
SZAKMAI MÚLT:	Mielőtt csatlakozott az Activision gárdájához, Tom a Sony-nál volt programozó, és két és fél évig dolgozott az EA-nál.
RÁHATÁSOK:	A készülő TV sorozat megalapozása mellett, a játékkal Tom fő célja egy különleges kaland megalkotása volt.

IDÉZET: **„Meg kell szabadítanod a galaxist Zurg-tól, és gonosz hadseregétől!"**

NÉV:

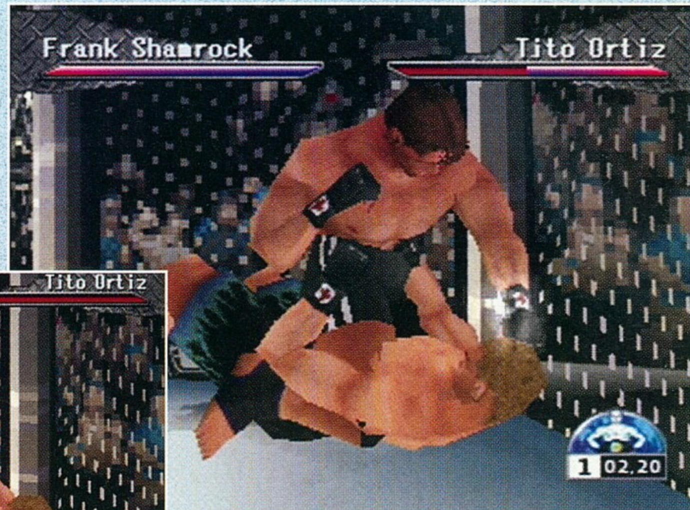
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

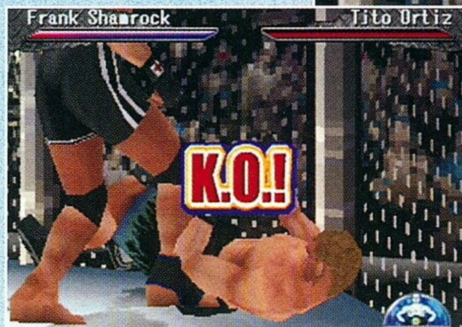
SZÉLJEGYZET:

ÜSS ÉS RÚGJ, DE CSAK A FEJRE! HA SIKERÜL, NYERŐ LESZEL A LEGKEMÉNYEBB KÜZDŐSPORTBAN IS

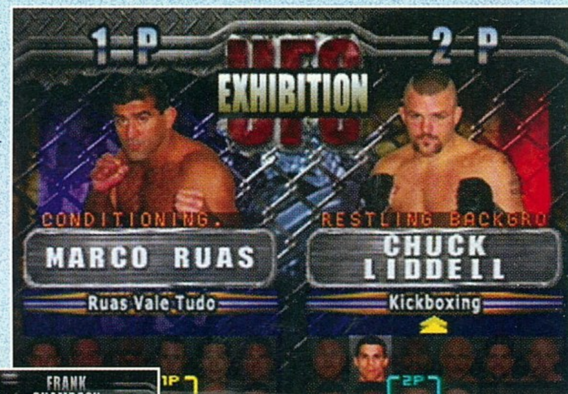
TERMÉKLEÍRÁS	
MŰFAJ:	verekedős
KIADÓ:	Crave
FEJLESZTŐ:	Opus
MEGJELENÉS:	November
ÁLLAPOT:	55%







Képes vagy megrúgni? Igen, meg tudod, ráadásul nem is egyszer



Grrr...! Igazi harcosok, igazi mozdulatokkal

Mintha összegyúrták volna a *Harcosok Klubját* és a *Sárkány közbelép*-et. Az *Ultimate Fighting Championship* zabolátlansága hatalmába kerítette az egész Egyesült Államokat. Az UFC-nél vadabb sport nem létezik a földön, hiszen az ellenfél legyőzése érdekében itt minden megengedett. Mostantól te is kipróbálhatod képességeid a képernyőn.

Jeff Barnhart producer azonban felhívta a figyelmet rá, hogy a játék nem csak féktelen erőszakról szól. „Career-módban létrehozhatod saját versenyződ, akivel 29 ellenfélen kell átverekedned magad, miközben begyűjtöd a győzelmekért járó képesség-pontokat. A képesség-pontokkal vásárolhatsz új mozdulatokat, nagyobb rúgó, illetve ütőerőt, növelheted állóképességed és kitartásod." A Career-mód mellett, természetesen beépítették a játékba Tournament, Exhibition és a felkészülést segítő Practice-módot is.

A véres sportok rajongói kétségkívül imádni fogják a szereplőket. „A három legerősebb harcos a földbe döngölő Tito Ortiz, a birkózásban és ütőerőben verhetetlen Kevin Randekman, illetve a hihetetlenül gyors Pat Militich."- mondta Barnhart. A harcosok által választható küzdőstílusokat az Opus tesztelői közt népszerű ju-jitsu, boksz és birkózás elemeiből állították össze. „És mi a helyzet az állóképességgel?" –kérdeztük Barnhartot. „Ez egy nagyon játékos-függő jellemző," – felelte – „amennyire lehetett megpróbáltuk a szereplők stílusához és teljesítményéhez igazítani azt."

Minden harcos 30 alapmozdulattal rendelkezik a játék elején, de ez az eredményességüknek megfelelően 40 speciális mozdulattal egészíthető ki a továbbiakban. Vajon hogy tudja a program nyomon követni és érzékelni ezt a rengeteg csapást, ütést, rúgást és dobást? Barnhart elmondta, hogy a fejlesztés során ez volt a legnagyobb nehézség, amit meg kellett oldaniuk. Az átvirrasztott hosszú éjszakák után, végül sikerül egy kiválóan működő ütközés-érzékelőt kialakítaniuk, ami bármilyen versenytársával szemben megállja a helyét.

Szemben az *ECW*-vel az *UFC* mérkőzései nem torkollanak nevetséges kínzó-jelenetekbe, mivel nem építettek be szemkiszúrás-szerű mozdulatokat. Az ellenfél rohamai, ennek ellenére életveszélyesek lehetnek. „Nem vérfürdőt akartunk nyitni, hanem egy küzdőteret tökös legényeknek." - mondta Barnhart. Vannak könnyű ellenfelek, de a bajnoki címhez hosszú és fáradságos út vezet. „Miután elnyered az ezüst övet UFC-módban, meg kell védened azt 12 egymást követő ellenféllel szemben, hogy a magasba emelhesd az arany övet." – tudtuk meg Barnhart-tól. Persze a korházi ápolás költségeit még az sem fedezi teljes mértékben. ■

Dan Mayers





NÉVJEGY	
VÁLLALAT:	Opus
NÉV:	Jeff Barnhart
BEOSZTÁS:	Producer
SZAKMAI MÚLT:	Rengeteg játék fejlesztésében vett részt, kezdve a *Tony Hawk's Skateboard*-tól, a *Galerians*-on át, a *Descent 3*-ig.
RÁHATÁSOK:	Meghatározók voltak a valódi UFC versenyek, de sokat merítettünk a *Tekken*: *Tobal No 1*-ből és a *Street Fighter*-ből is.

IDÉZET: **„Nem vérfürdőt akartunk nyitni, hanem küzdőteret tökös legényeknek"**

NÉV:

DIGIMON WORLD

SZÉLJEGYZET:

A SIKERES TV – SOROZATON ALAPULÓ JÁTÉK, A *POKÉMON* FÉLELMETES RIVÁLISA.

TERMÉKLEÍRÁS	
MŰFAJ:	RPG / kaland / szörnytenyésztő
KIADÓ:	Bandai UK
FEJLESZTŐ:	Bandai
MEGJELENÉS:	November
ÁLLAPOT:	80%







Pikachu halott? Ha a Bandai tervei szerint alakul a jövő, az év végére senki nem fog emlékezni a *Pokémon*-ra



Vége a hosszú várakozásnak. A saját szörnyfalkát követelő PlayStation tulajdonosok imái meghallgatásra találtak. Hamarosan elkezdődhet a szörnyek tenyésztése és nevelése: a Bandai kiadásában megjelent a közkedvelt TV sorozaton alapuló *Digimon World*.

A játék elején kapsz egy véletlenszeren kiválasztott Digimon-t, amivel a keresztelő után elkezdheted Digimon-szigetének bebarangolását, és a lakosok összegyűjtését. Sok problémát le kell küzdened, mivel némelyikük rejtélyes módon elvesztette beszéd-képességét. A végső cél felkutatni és legyőzni a gonoszt, aki elpusztította a sziget egykoron virágzó társadalmát.

„Rengeteg RPG-vel és kalanddal van teletűzdelve a játék."- tudtuk meg Darrell Jones-tól. „A játék során fel kell deríteni az egész szigetet, és fel kell keresni minden Digimon-t. Feladványokat kell megoldani, információkat kell szerezni a lakosoktól, és különböző dolgokat kell begyűjteni."

Az akciók nagy része az ellenség által elfoglalt fővároson, File City-n kívül történik. A siker érdekében gondoskodnod kell a szörnyedről. Etetned, itatnod és a viselkedésének megfelelően dicsérned, illetve büntetned kell, hogy mire felnő tisztességes rém váljon belőle. Ahogy nő, egyre önállóbb lesz, és be-be ugrik az erdőbe egy kis kajáért, ha megéhezik.

A szörnyed képességeit javíthatod sokféle passzív módszerrel is. Például, erősítheted izmait, ha időnként elnáspángolod a hatalmas bokszkesztyűvel, vagy ha szétrúgatod vele a Zöld Edzőteremben lévő farönköket.

„A sziget felfedezése közben jószándékú és gonosz szörnyekkel is találkozni fogsz." - mondta Jones. „Rajtad múlik, hogy elfutsz vagy szembeszállsz velük. Miután legyőzted valamelyiket, összebarátkozhatsz vele, de előfordulhat, hogy újdonsült ismerősöd mindenét hátrahagyva elmenekül az első adandó alkalommal."

„Az én Digimonjaim mind kőkemény legények!" – büszkélkedik Jones. „Először mindig ütök, és csak utána kérdezek!" Bár az információkat és a kulcsok fellelhetőségét verekedéssel nem tudod meg.

Jones elragadtatva mesél a játék grafikájáról is: „A Digimon 3D-s figurái a *Final Fantasy*-hez hasonló háttér előtt mozognak, ami megkönnyíti a helyzeted, ha például sürgősen WC-re kell vinned a kis szörnyed. A forgó kamerák képe ugyanis nagyon zavaró lehet." A fejlesztők az idő múlásának érzékeltetésére is figyeltek: az éjszaka közeledtével a kép fokozatosan elsötétül, és a szörnyed életritmusa is rendszeres etetést, itatást és alvást igényel.

A *Digimon World* megjelenését novemberre tervezik, úgyhogy lassan elkezdhetitek napirendetek átszervezését. ■

Lee Hall

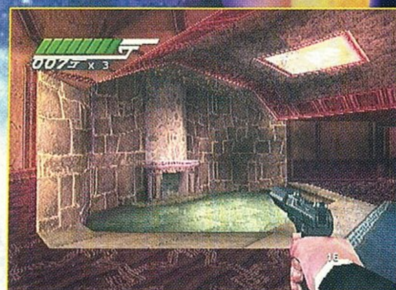
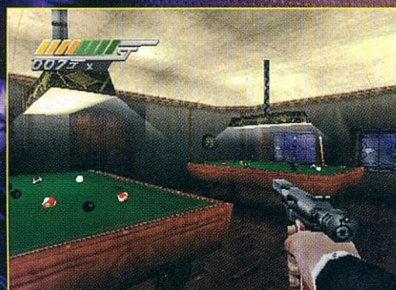


NÉVJEGY	
CÉG:	Bandai UK
NÉV:	Darrell Jones
BEOSZTÁS:	Menedzser
SZAKMAI MÚLT:	Jones rengeteg játék fejlesztésében vett részt a *Digimon* mellett, többek közt a *Power Ranger*-ben is
RÁHATÁSOK:	A Digimon World alapötlete az azonos című, jelenleg is futó közkedvelt TV sorozatból származik.

IDÉZET: **„Az én Digimonjaim mind kőkemény legények... először ütök, azután kérdezek"**

A PUSZTA TÉNYEK

Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: Black Ops
Játékosok száma: Egy
Release: Karácsony
Platform: PlayStation 1


Szöveg: Steve Owen **Fotók:** Piers Hanmer

OTT VOLTUNK, MR. BOND

GYÖNYÖRŰ NŐK, HI-TECH FELSZERELÉS, ÉS MEGALOMÁNIÁSOK. NEM, EZ NEM A PSM IRODÁJA, HANEM MR. BOND VISSZATÉRÉSE A PS1-RE: EZ A THE WORLD IS NOT ENOUGH

James Bondnál nincs jobb; és bárki, aki nem így gondolja, téved. Vitának nincs helye. És ez a videojátékokra is igaz. Nem véletlen, hogy az egyik legnagyszerűbb számítógépes játék, a *Goldeneye*, sokkal jobb, mint a folytatása, a *Perfect Dark*. Hogy miért? Mert a főszereplője Bond. Tudjátok, mélyen legbelül mindenki Bond akar lenni. Még a lányok is. Éppen ezért PlayStation tulajdonosként kissé kínos elismerni, hogy a kis szürke dobozka egyetlen próbálkozása a Bond licenc szerepeltetésére – a *Tomorrow Never Dies* – kábé olyan izgalmas, mint egy tál spenót.

És itt jön a képbe a *The World Is Not Enough*. Újra zavarba ejtően sok idővel a mozifilm bemutatója után, és újra a ▶



Vajon ki lehet ez? **Egy nyakig felfegyverzett harcos, vagy csak a postás? A miheztartás végett azért hátba lőjük...**



Aha! Egy vidám fickó barátságos körszakállal. Ha te lennél Albert Penillo, a *The World Is Not Enough* producere, te is biztos örülnél

▶ BlackOps fejlesztésében. Ez alkalommal az Electronic Arts-szal való megállapodás alapján a gárda jóval több időt kapott a fejlesztésre.

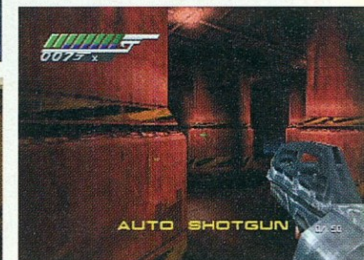
„Tisztában vagyunk vele, hogy a *Tomorrow Never Dies* nem volt valami zseniális," – ismerte el Albert Penello, a *The World Is Not Enough* PlayStation-verziójának producere – „de a Black Ops mellett legyen mondva, hogy az idő is ellenük dolgozott." És az igazat megvallva, a társszerződéses licenc az MGM-től nem biztosított az EA-nak teljes beleszólást a játék készítésébe. A *The World Is Not Enough*-hoz azonban teljes licencszerződést kötöttek az MGM-mel, illetve Danjaq-al, a Bond-producerrel, így sokkal nagyobb szabadságot élvezhetnek.

A két játék közötti legszembeötlőbb különbség a harmadikból első személyű nézetre való váltás. Ez alkalommal tényleg úgy érzed majd, hogy te vagy Bond, és nem a mögötte osonó operatőr. Te vagy az, aki lelövi a rosszfiúkat, aki hatástalanítja a bombákat, és te fogod lefektetni a nőket (azért ezt az utolsó kijelentést nem kell túl szó szerint venni...)

Természetesen a *The World Is Not Enough*-ban Bond hatalmas fegyvertárral rendelkezik. Míg a Walther PPK nyilvánvalóan szerepel itt, ködös üzleti megálla- ▶







A nyakig felfegyverzett és kelet-európai gengsztereket irtó Bond bőrébe kellemes belebújni...

„Érezd, hogy te vagy Bond. Te vagy az, aki lelövi a rossz fiúkat, te hatástalanítod a bombákat, és te döntöd ágynak a nőket"

NOS, ÚJRA EGYÜTT

A *The World Is Not Enough* szorosan követi a film történetét, amelynek címe meglepő módon *The World Is Not Enough*. A játék összes pályája valamilyen módon kapcsolódik egy-egy filmjelenethez, de legtöbbször a történet által szabott határokat kitolták, hogy így adjanak a játéknak nagyobb változatosságot. Az EA szabad kezet kapott a tervezésben (egész addig, amíg Mr. Bond szereti a második pályán található nőket...), a Black Ops pedig tiszta lappal indulva a saját elképzeléseire támaszkodhatott a szereplők és a film eseményeinek játékba való átültetésében. Igazi *Goldeneye* stílusban az összes küldetés magyarázatával kezdődik, ezután kapod meg a fegyvereket és a többi mütyürt. Végül Miss MoneyPenny „Csak így tovább..." kommentárjait meghallgatva már csak néhány filmjelenet választ el a küldetés megkezdésétől – a végére tisztára úgy érzed majd magad, mint Pierce Brosnan.

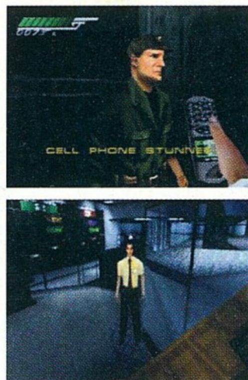
Az első szint - Courier (hírvivő) – egy spanyol bankban játszódik, a második pedig (King's Ransom – királyi váltságdíj) az MI6 főhadiszállásán, azonban mindkettőben láthatunk jó pár jelenetet a filmből.



A Cold Reception (hideg fogadtatás) egy sielős rész, míg a Russian Roulette (orosz rulett) Bond és Zukovsky újbóli találkozásának pillanatát örökíti meg. A Night Watch (éjjeli őrség) Elektra King házában játszódik, ahol minden lopakodási képességedet latba kell vetned a terhelő bizonyítékok felkutatására, míg Elektra alszik.



A Masquerade (álarcosbál) pályán Bond úgy tesz, mintha ő lenne Renard egyik embere, egészen addig, amíg el nem jut a Flashpoint jelenethez, ahol bemutatkozik a szemrevaló Dr. Christmas Jones.



A City Of Walkways (járdaváros) szintet az EA egy ideje már reklámozza; ez egyébként Zukowsky raktárházában játszódik. Le kell lőni két helikoptert, amelyek aljáról hatalmas körfűrészek lógnak lefele – erről bővebben a Keményíts be hasábon olvashatsz.



A Turncoat-ban (köpönyegforgató) Elektra túszul ejti M-et, és a Falling Angel-ben (Zuhanó angyal) Bond kedves franciája után kajtat. Végül elérünk a Meltdown-hoz, ahol – már amennyiben meg akarod menteni a világot – le kell nyomnod a rosszat, hatástalanítanod kell a bombát, ideális esetben egy másodperccel a robbanás előtt.





AUTÓK ÉS MISS MONEYPENNY

A filmlicenceket félretéve Bond önmagában is csábító téma. A szerződésre éhes EA végre megkapta a lehetőséget, hogy saját történetet kerekítsen, ez pedig a sokatmondó címmel bíró *007 Racing* megalkotásához vezetett. Stábunk gyors címváltoztatást ajánl, mer mindenki, akivel beszéltünk a játékról, a név alapján egy *Crash Team Racing*-stílusú gokartversenyt képzelt mag elé, hatalmas lufifejű Bonddal a törpe méretű Lotus volánja mögött.

Szerencsére a *007 Racing* inkább olyan, mintha összekevernénk a *Need For Speed*-et, a *Spy Hunter*-t és a *Vigilante 8*-t. A játék elkészítésével az Eutechnyx, a *Need For Speed* új fejlesztőgárdája lett megbízva.

„Már egy jó ideje meg akarjuk csinálni ezt a játékot" – kezdte Peter Royea, producer és James Bond-fanatikus – „Nem akarjuk, hogy az emberek úgy gondolják, csak azért készült el, mert a mienk a licenc. Már vagy öt éve el akarom készíteni, csak arra vártam, hogy az EA-nak lehetősége nyíljon erre."

Ez lesz az első olyan Bond-játék, amely nem kapcsolódik szorosan egyetlen filmhez sem. Royea-nak így lehetősége van egy saját történek kialakítására, ami talán egy kicsit *Driver*-es, de sebaj. Természetesen, mivel a kormány Bond kezében van, kell valaki, aki a világot akarja uralni/elpusztítani/stb – ez alkalommal egy holland üzletemberre esett a választás, aki a benzinbe kevert, kipufogócsövön keresztül kiáradó méreggel akar mindenkit megmérgezni.

„A lényeg természetesen az autózás," – mondta Royea – „de a küldetések úgy kapcsolódnak egymáshoz, hogy egy történetet mondjanak el, beszivárgással, lopakodással, egyéb, nem-autós elemekkel."

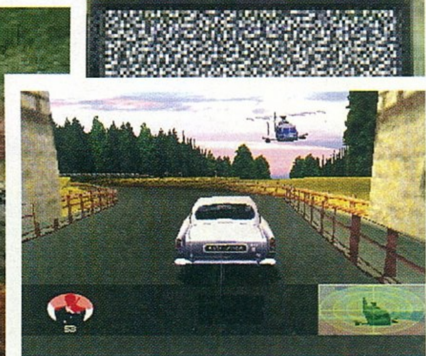
A *007 Racing* színtiszta akció. Az EA idegesítően szűkszavú a részletekkel kapcsolatban, de annyit azért lehet tudni, hogy a 19 filmből nem egy autó szerepel majd, mint az Aston Martin DB5, vagy a BMW Z3, és persze a villámgyors Lotus Elise. Minden járműhöz fegyverek és eszközök széles skálája tarozik, például Stinger rakéták a helikopterek ellen, vagy a fényszórók mellett elhelyezkedő gépágyúk, amelyekkel gyanútlan közlekedők kocsiját tehetjük tönkre... Intelligens módon ezeket természetesen a játék folyamán, egy más után lehet majd megkapni, és érdekes megoldás, hogy nem mindig egyszerű rájönni, melyiket hol használjuk. Szerencsére R (a Titkosszolgálat új embere, aki Q helyét vette át) mindig készen áll, hogy tanácsot adjon.

Bár a *Need For Speed* egyre inkább szimulációhoz hasonlít, a *007 Racing*-et a *PSM* nem találta különösen valósághűnek (no nem mintha a Bond filmek azok lennének). A játék négy szintjét tudtuk kipróbálni, és legtöbbjükre a nagy sebesség, a szűk kanyarok, csomó ütközés, és persze rengeteg lekapni való rosszfiú volt a jellemző. Tekintve, hogy a történet nem olyan egetverő, ez biztos jól működik majd. Természetesen az Eutechnyx-re hatással volt néhány Bond film-beli üldözéses jelenet, úgyhogy reméljük, lesz alkalmunk egy folyó fölött átugratni egy 360fokos fordulat közben, mint ahogy azt az egyik részben láthattuk. Az azonban még mindig nem eldöntött, hogy a novemberi megjelenéskor mi derül ki a játékról: valóban az Aranyujj, vagy csak egy gyors flört Miss MoneyPenny-vel.













A fejlesztők ígérete szerint jópár gyönyörű autóba beülhetsz – a mi kedvencünk azonban az Aston Martin a *Goldfinger*-ből

NEM TALÁLKOZTUNK MÁR VALAHOL?

A *The World Is Not Enough* szereplőgárdája teljesen olyan, mint egy nemrég bemutatott mozifilmé. Ez vajon hogy lehet?...

JAMES BOND
Elegáns, kifinomult, elbűvölő, a nők kedvence. Rólam elég ennyi; Bond jól bánik a fegyverekkel, autókkal, az egyéb eszközökkel, és még nyakkendőt kötni is tud.

MISS MONEYPENNY
A szeretetre méltó állandó szereplő M „titkárnője". Mindenféle pletykák terjengtek róluk, amíg M férfi volt. Most még több terjed...

R
Q visszavonulása után ő vette át a robbanó, növekvő, iránykereső eszközök irányítását. Épp hozott egy papagájt. Nem mozdul.

ELEKTRA KING
„Nekem egy férfi sem tud ellenállni." – jelentette ki, és ő mindig csak a legjobbakkal kezd, de valami gyanús körülötte. Nézzük meg csak közelebbről, hátha kiderül...



CHRISTMAS JONES
Dr. Jones a játék nagy részében utálni látszik Mr. Bondot, végül aztán persze lefekszik vele. Ezek a nők!



RENARD
Nukleáris fegyvereket rabol el, csőrendszereket robbant fel, elrabolja Elektrát, és a skót felföld egyik rendőre. Ijesztő alak.



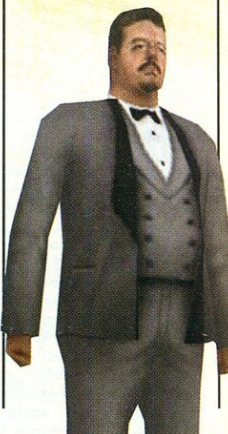
M
Bár egyszer Anglia Királynője volt, most az MI6 igazgatói szerepét vállalta magára. Az irodája elég rendetlen.



CIGARETTÁS LÁNY
Ha Monica Lewinsky úgy nézne ki, mint ez a kis bombázó, mindenki megértené Bill Clintont. De nem néz ki úgy. Sajnos ez a szépség csak az első két jelenetben szerepel. Szégyen és gyalázat.



VALENTIN ZUKOVSKY
Ez a kedves orosz nehézsúlyú a *Goldeneye*-ban még rosszfiút alakított, most azonban segít Bondnak. Ő ette meg az összes sütit.



▶ podás alapján kiderül, hogy az ideális hangtompítós kézifegyver a Wolfram P2K. Mikor a pontosság helyett inkább a lőgyorsaságra van szükség, a P2K helyett ideje előkapni a Meyer Taktikai Géppisztolyt. A Koffler&Stock KS5 már kissé pontosabb fegyver, míg az ütős Munitions Belgique PS100-tól semmilyen golyóálló mellény nem véd meg. A játékban persze szerepel egy csomó olyan fegyver is, amit a filmben nem láthattunk, például gránátok, gázbombák, és egy kellemes rakétavető (erről bővebben a Keményíts be hasábon olvashatsz).

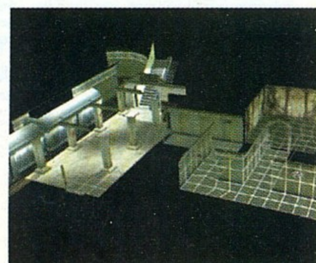
Danjaq egyik licenc-feltétele az volt, hogy a játék kőkeményen büntesse az ártatlanok lemészárlását. Ha valakinél nincs fegyver, és te mégis puskavégre kapod, már kezdheted is az egész pályát elölről. Szerencsére R (Q helyettese, akit a filmben Jonh Cleese alakít – épp időben, tekintve, hogy Desmond Llewelyn elhunyt egy tragikus motorbalesetben) mindig a segítségedre lesz. Alapvető kémfelszerelésként nálad van egy mobiltelefon, ami tartalmaz egy nagy energiájú kábítófegyvert, ezzel elkerülhetők a felesleges gyilkosságok.

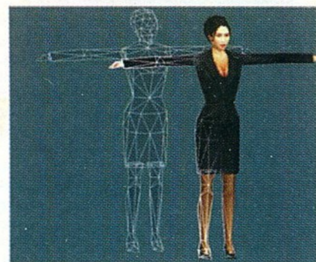
A *The World Is Not Enough* egyik legizgalmasabb jellemzője az, hogy a grafikája lélegzetelállító. „Nem hiszem, hogy valaha is lesz ennél jobb grafikus motor PlayStation1-re" – jelentette ki szerényen Penello, és nem túlzott. A Black Ops komolyan átdolgozta a *Tomorrow Never Dies* engine-jét, biztosítva, hogy a *The World Is Not Enough* a tetszetős külső mögött komoly belsőt takar, és idegfeszítő akciókkal várja a játékosokat. „A PlayStation1-es játékok CD formátumának köszönhetően ▶





Ne feledd, nekik is van kedvesük. Talán gyerekeik is. Te mégis megölöd őket? Hát, ha muszáj...





Csak hogy lássátok, a *The World Is Not Enough* nem boszorkányság útján készült: itt látható szint- és karakterkészítés a kezdetek a befejezésig

„A játékban szerepelnek olyan fegyverek is, amit nem láthattál a filmben"

KEMÉNYÍTS BE

Folyosókon rohangászni körbe, miközben a rosszfiúkat lövöldözöd, lehet, hogy jó dolog, de minden titkosügynök életében eljön az az idő, amikor melózni is kell egy kicsit...

Itt van például ez a City Of Walkways elnevezésű szint, ahol Bondot gépfegyverekkel felszerelt helikopterek hajkurásszák, amelyeknek az aljára valaki még egy bazi nagy körfűrészt is odalógatott. Még mindig lesznek lelövöldözni való rosszfiúk, de most már meg kell találnod azt a bizonyos R-rel kezdődő nevű finom hangszert.

Talán úgy néz ki, akár egy sima videokamera, de ez egy olyan kamera, aminek nem szívesen állnál a rosszabbik végén: egy rakétavetőről van szó, és ha elég jól célzol, a helikopterben ülő fazonokból pikkpakk sült hús lesz.















Ezek az ügyes fickók még le is buknak, mikor rájuk lősz. Disznóság...

lehetőségünk volt rengeteg nagyfelbontású textúra felhasználására." – folytatta Penello – „Az összes szereplő sokkal kidolgozottabb az eddigieknél, és a helyszínek és a látótávolság jelentősen megnőtt. Van egy rész, ahol egy csigalépcső alatt állva felfele nézel – itt görbített felszíneket alkalmaztunk; szerintem ennél tovább nem lehet eljutni egy PS1-es játék grafikájának fejlesztésekor. A pályatervezőink részére beépítettünk egy frame rate (képfrissítési sebesség - nem a TV-é, hanem a játéké; kocka / másodperc – minél alacsonyabb, annál „darabosabb" és lassabb az animáció) számlálót, így addig rakhattak a pályákra újabb és újabb részleteket, amíg el nem érték az általunk meghatározott alsó sebességkorlátot.

Újabb áhítatra ad okot a színészek mozgásrögzítése (tisztára Keanu Reeves a *Mátrix*-ból – bocsi, Keanu Reeves kaszkadőre a *Mátrix*-ból...). A szereplők eléterő-pontjai szétoszlanak a test különböző részére, így ha valakit lábon lősz, az elesik; ha a karját találod el, a másik kezével megmarkolja a sebesültet; a fejlövés hatása elég egyértelmű...

Az első személyű játék másik fő jellemzője az ellenfelek intelligenciája. „A katonák most már sokkal okosabbak, mikor megpróbálnak letámadni." – lelkesedik Pennello – „Segítségül hívják egymást, és rájönnek, a térkép mely részei mögé rejtőzhetnek el."

Természetesen a *The World Is Not Enough* döbbenetesen jól néz ki, és az a pár szint, amit kipróbálhattunk, még vázlatosságában és félkész állapotában is őrülten szórakoztató volt. Egyetlen dolog hiányzik ebből a Karácsonyra tervezett megjelenésű csodából: a többjátékos mód. Úgy tűnik, a grafikai részletesség miatt a PlayStation1 processzora már képtelen lenne egy osztott képernyő kezelésére. „Megpróbálkozhattunk volna egy többjátékos móddal, de mindannyian arra a véleményre jutottunk, hogy ennek az egyjátékos mód látná kárát. Inkább a jelenlegi verzió grafikus motorjának fejlesztésével foglalkoztunk, és mindnyájan elégedettek vagyunk az eredménnyel."

Szerintünk te is elégedett leszel. Készülj föl egy komoly a'la Bond kalandra... ■

„Döbbenetesen jól néz ki, és az a néhány pálya, amivel játszottunk, élvezetes volt és ijesztő"

FIFA 2001

ARNHEM, HOLLANDIA. AZ EA A VILÁG HAT LEGHÍRESEBB FUTBALLISTÁJÁT ÁLLÍTJA PRÓBA ELÉ, MIKÖZBEN A *FIFA 2001* KIADÁSÁRA KÉSZÜLŐDIK...



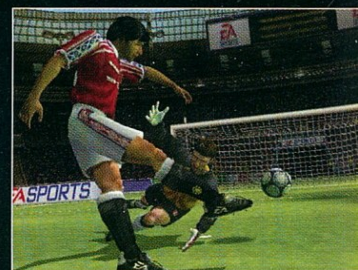





Akár a lepke: az ilyen és hasonló rúgásokat valósághű módon lehet modellezni, hiszen a mozgásrögzítéskor profi játékos mozdulatait viszik számítógépre

Azt hihetnéd, hogy ez csak egy Nike reklámban válhat valóra; Edgar Davids, a holland középpályás a jobb lábára gurítja a labdát, és védjegynek számító mozdulata után átpasszolja Paul Scholes-nak. Scholes, azon kevés angol játékos egyike, akik valamiféle megbecsülést szereztek maguknak a 2000-s Európa Bajnokságon, leszedi, és balra söpri, egyenesen a francia csatár, Thierry Henry útjába – innen a labda pedig könnyedén a hálóba kerül. Ahogy a Valencia spanyol játékosa, Mendieta is beszáll a rögtönzött játékba, és őt követi még a Kaiserslautens-ből Pavel Kuka és az izraeli védő Shimon Gershwin, több mint 70 millió fontnyi tehetség gyűlik össze az EA *FIFA 2001*-ére.

Az egész itt előadott show, a trükkök megvillantása mind-mind az EA mozgásrögzítési folyamatának kedvéért készültek el, amit a *FIFA 2001* PlayStation1-es és PlayStation2-es verziójában fognak felhasználni. A sztárok nem csak a borítóra kerülnek majd rá, hanem a passzok, cselek, védések nagy része is az ő mozdulataik pontos mása lesz. Az EA számára az ilyen tehetségek költséges szerződtetésébe fektetett minden fillér megtérül, hiszen a valósághűségre törekszenek. A *FIFA* Soccer 1996-ban még a Vancouver-i csapat szerepelt, és a játék lassú volta ellenére a játékosok mozgása kiemelkedően sikerült, és ez a minőség egyre csak javult minden egyes folytatás megjelenésével. A mozgásrögzítésről még annyit, hogy az EA megtehette volna, hogy szakemberek által mozgatott figurákat filmez, de mivel ez a hibalehetőség ebben az esetben túl nagy, és nem is biztos, hogy a ▶

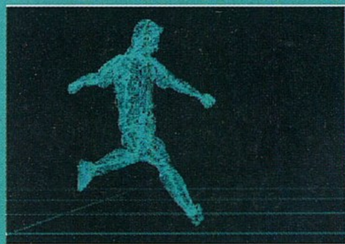



Új szerződés: A *FIFA* PS2-re – ez több memóriát jelent, ami pedig szebb grafikát eredményez



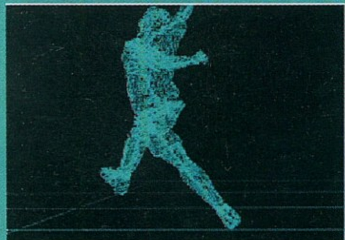


Fejlődés: a *FIFA* búcsút int a PlayStation1-nek. Ehhez még Davids sem tud mit szólni









Az animátoroknak a mozgásrögzítés nélkül nehéz dolguk lenne az emberi mozdulatok folyamatosságának modellezésével







Emmá döfi! A póz és a remekbe szabott ruh alapján a futball-sztár aká egy divatbemutatón is rés vehetne

nagy befektetés megtérül, érthető, hogy az EA miért választotta a jelenlegi megoldást. Mivel a PlayStation2 lesz az európai PS2 első licences futballjátéka, a fejlesztőgárda örömmel használja a mozgásrögzítés eredményeit az új konzolon – a tökéletesen animált játékosok látványa lélegzetelállító lesz. Az EA számára az igazi tehetség rendkívül fontos dolog: „Mindig azt mondtam, hogy bárki el tudná játszani III. Richárdot," – magyarázza a *FIFA* producere, Andi Abravomiski – „de ha választanom kéne, mindannyiszor Sir Laurence Olivier előadását nézném meg." A *FIFA 2001* sztárjainak mozgását a motion capture mágusa, Stefan Van Niekerk irányítja.

A mozgásrögzítés a következőképpen folyik:

1. fázis

Paul Scholes, Edgar Davids és a többiek egy tíz kamera által megvilágított, kör alakú helységben álldogálnak. Módosított ruha van rajtuk, amelyekre a főbb ízületeknél fényvisszaverő labdákat varrtak .A fényérzékeny kamerák a labdák mozgásán kívül semmit sem észlelnek majd, és az így felvett adatokat egy PC-re küldik ki. A PlayStation2-s *FIFA 2000* 40-50 labdával dolgozik, ez a szám a PlayStation1 verzió esetében 30-40. „A kamerák távolságát attól függően állítjuk be, hogy milyen mozgássort veszünk éppen." – kezdi magyarázatát Van Niekerk – „Ha a sprintre vagyunk kíváncsiak, egy hosszú téglalap alakú területet használunk, a trükkökhöz elég egy kis kör alakú pálya. A terület általában 25x15-ös méretű."

2. fázis

Egy sornyi számítógép a golyók rögzített mozgását egy csomó bináris fájlba menti. A tíz kamera mindig a színpad közepére irányul, így biztosítva van, hogy bármit is csinál a játékos, mindig lesz róla 3D-s mozgássorrá alakítható felvétel. Az egész eseményt videokamerákkal is veszik, hogy a fejlesztők megbecsülhessék az ellőtt labdák ívét. A labdát nem vetik alá motion capture feldolgozásnak (bár fényérzékeny anyagba van csavarva, így a kamerák felveszik), mivel lehetetlen a pörgést megbecsülni a központi helyről.

3. fázis

Mikor minden elmentésre kerül, meg kell mondani a számítógépnek, melyik pont a tes melyik részének felel meg. A PS2 verzió ese tében különleges figyelmet fordítottak a gerincre. „Minden játékos hátán négy jelzőpontunk van" – magyarázza a holland főnök – „A test mozgásának nagy része innen indu hiszen a bordáktól fölfelé már nem nagyon hajlunk el. Az eddigi *FIFA* játékokban a foc ták kicsit mindig mereven mozogtak – ez a módszer megoldást jelent e problémára."

4. fázis

A jelzőpontokat tehát már hozzárendelték a számítógépen egy pálcikaemberke egyes része hez. A mozgását most újra és újra lejátsszák hogy kiderüljenek az esetleges hibák – példá a végtagok nem az ízületeknél hajlanak be, vagy az egyik végtag elválik a törzstől mozg közben stb. A módosításokat azonban a lehe

„A mozgásrögzítést végző csapat tagjai elégedettek, hogy kihasználhatják az új konzol képességeit..."

AZ A SCHOLES GYEREK

Nyugodtan kijelenthetjük, hogy Paul Scholes a Manchester United és az angol válogatott középpályájának motorja. A 25 éves játékos mindkét csapat megbízható tagja, akiről Keegan a következő jellemzést adta: „A legjobb általános képességekkel rendelkező játékos egész Angliában." Miközben kifújta magát az Edgar Davids-nek adott passz után (amit persze az EA árgus szemű kamerái figyeltek mindenszögből) a *PSM* besurrant a kispadra, hogy egy pár szót váltson az ifjúval.

Az angol kollégádat, Sol Campbell-t az EA a tavalyi évben kérte fel. Kérdezted arról, mire számíthatsz?

Ige, beszélgettünk róla, elmondta, milyen volt. ő jól érezte magát, így ez volt az egyik fő oka annak, hogy elvállaltam a megbízást.

Az EA melyik mozgást akarta rólad modellezni?

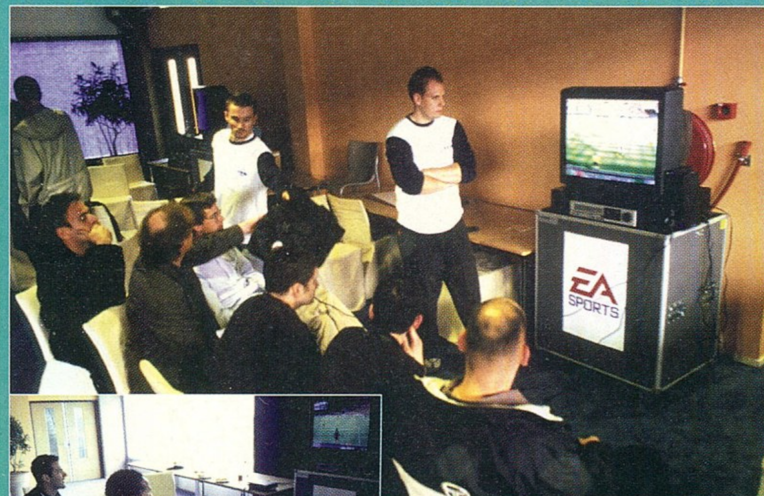
Szerintem a lövést, de igazából az összes játékos ugyanazokat a mozdulatokat csinálta. Nem hinném, hogy kiválasztottak volna egy külön területet mindenkinek. Nem csináltunk cseleket, viszont leküldtek! Az idén először...

Milyen érzés a többi motion capture sztárral játszani filmezés közben?

Nagyszerű. Az, hogy együtt játszom Mendietával, Davids-szel és Thierry Henry-val, egyszerűen elmondhatatlan. Mindezek ellenére nem próbáltam őket lemásolni, különben biztos elhasaltam volna...







„Milyen pofás" Henry is megtapasztalhatta, mennyivel könnyebb fotelben ülve gombokkal gólt lőni

legjobban korlátozni kell, nehogy elvesszen az élethű mozgás. „Esetleg módosíthatjuk egy rúgómozdulat magasságát, de a legjobb, ha egyáltalán nem módosítunk semmit." – folytatja Van Niekerk – „Persze mindig lesz egy kis trükközés, de éppen egy olyan technikán dolgozunk, ami ezt szükségtelenné teszi".

6. fázis

Miután a test elkészült, különböző kozmetikai változtatások következnek; a játékra már renderelt arcokat és valósághű izomzatot kapnak, míg a többi becslés alapján kerül rájuk. Az arcok, az elkészült testek és a később kialakuló részletek párosításáért egy azonosító-szoftver felelős.

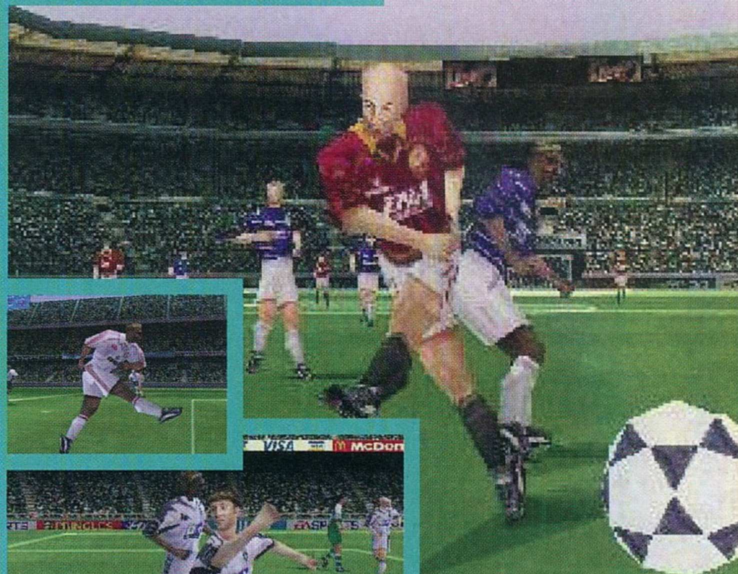
„Egy azonosító-programot használnak az arcok összerakásához..."

5. fázis

Miután a csontváz már képes az alapvető mozgásokra, rákerül a játékos teste. Ezután a figura már hasonlít egy emberi testhez, de még mindig csak kevéssé részletes. A *FIFA 2001*-ben különböző testfelépítésű játékosok szerepelnek majd, ezekhez a modelleket Mendieta és Henry szolgáltatta. Az így felépített test mozgatása pedig úgy történik, hogy a csontváz rögzítési pontjait hozzákötik a test egyes pontjaihoz.

7. fázis

Végezetül egy nyolcfős csapat pár heti munkával a modelleket átalakítja azokká a játékosokká, akiket a *FIFA*-ban láthatsz a pályán. „Ez komoly feladat volt a számunkra" – ismerte el a holland producer – „a motion capture azonban segít, hogy belevigyük a játékokba a futball spontaneitását, és mivel a PS2 esetében sokkal több memória áll a rendelkezésünkre az adatok és a grafika tárolására, bízom benne, hogy sikerül egy pergő tempójú, intelligens játékot készíteni." ■



Ellencselek: lehet, hogy a kis szürke doboz már nem találkozik többet a *FIFA*-val, de úgy tűnik, a jövőre megjelenő utolsó PS1-es darab határozattan jól sikerült...

FIFA 2001 A PS1-EN

A z idén megjelenő PlayStation1-es *FIFA* legkomolyabb jellemzője a cselek kivédésének lehetősége. Képzeld el, hogy Tony Adams próbálkozik az általad irányított Ryan Giggs-en egy becsúszó-szereléssel. Ha az érdekes frizurájú Wales-i elég ügyes (márpedig legtöbbször az), képes lesz kipördülni a szerelés elől, és tovább száguldani a labdával a kapu felé. A *FIFA 2001*-ben ez mindössze egy jól időzített gombnyomásba kerül a joypad-en.

Mivel a kétjátékos mód a *FIFA* játékok sava-borsa, érdemes megjegyezni, hogy mindkét oldal ugyanazokkal a mozgásokkal rendelkezik.

„A kivédés-stratégia (tehát a cselek, szerelések kivédésének lehetősége) külön mélységet ad az egy-egy elleni játékoknak." – magyarázza a *FIFA* producere, Andy Arbamoviski – „A játékoson múlik majd, hogy menet közben eldöntse, melyik taktikát kell választania ahhoz, hogy az ellenfél hálójába küldhesse a labdát."

Az összes játékos mozgását rögzítették, hiszen ez az ellen-mozdulatokhoz elengedhetetlen volt. Henry és Davids védők mellett szerepelt még Shimon Gershwin is. Abramoviski ez utóbbit nagyon sztárolta: „Hallunk még róla, valamelyik Európai kupán sztárrá válik" – volt a producer véleménye.

Persze, a kivédés-stratégia lényege az lesz, hogy rájőnetünk, a kistermetű Scholes hogy csinálja, hogy feltartóztathatatlanul áttör a védelmen, és ezután a következő pillanatban a hálóba juttatja a labdát.

Mi a kulcsa a középpályás játéknak?
Az első és legfontosabb az állóképesség. Az, hogy valaki gólpasszokat adjon és gólokat lőjön, csak ezután következik.

Mindig középpályás voltál?
Fiatalabb koromban inkább középcsatár, de aztán az edző hátrébb rakott.

Hol jobb gólokat lőni: klubszinten, vagy a nemzetközi mezőnyben?
Számomra ezek egy szinten vannak. Imádok



gólt lőni – lényegtelen, hogy milyen a környezet. A legemlékezetesebb gólom valószínűleg a Bradford vagy a Middlesborough elleni volt, még a tavalyi évben. Az első egy kapáslövés volt, de mindkettőre örökké emlékezni fogok – akár azokra, amit Skócia ellen lőttem még az angol válogatottban.

Kik voltak a példaképeid, mikor még csak tanultál játszani?
Az olyanok, mint Bryan Robson. Ja, és Oldham rajongó voltam, és kijártam a meccseikre – amikor még jó csapatnak számítottak – úgyhogy itt meg kell még említenem Andy Ritchie-t, és Denis Irwint-t.

A Premiership-ben ki az, akit nagyra becsülsz?
Az egyikük Harry Kewell a Leeds-ből, de rengeteg nagyon jó játékos van a bajnokságban. Dennis Bergkamp-ot szintén meg kell itt említenem.















Lőj! A PS1 legnépszerűbb futbal... téka a következő ge... rációba lép, döbbene... sen jó grafikával, és... tozatlan játékmenett...

EGY TELJESEN ÚJ JÁTÉK

AZ EA ODÉBBRAKTA A KAPUFÁKAT AZ ELSŐ EURÓPAI PS2-S SZABADRÚGÁSHOZ IGAZODVA

Az EA számára a PS2-s *FIFA 2001* egy új alapkő az ott folytatandó sorozat szerkezetében. A PS2 novemberi megjelenésekor kiadandó játék fejlesztésére az EA egy kisebb vagyont költött, hogy gyakran kritizált programját világbajnoki szintre emelje. A japán verziót (*FIFA World Championship*) alapként felhasználó EA úgy döntött, ahelyett, hogy az NTSC-verzió átiratát dobná piacra, inkább felfejleszti a játékot, és átszabja az európai ízlésnek megfelelően.

„Épphogy kész lettünk a *FIFA World Championship*pel, de az igazat megvallva, a japánok jól fogadták" – magyarázta Andi Abramoviski producer – „Örülünk, hogy ebből is tudtunk tanulni, de a *FIFA 2001* hatalmas előnyre tesz majd szert a többi játékkal szemben, hiszen egy igazi második generációs programról van szó."

A *FIFA 2001* PlayStation2-s verzióját már majdnem egy éve fejlesztik, és külalak szempontjából máris hatalmas lépés előre a sorozat többi tagjával összehasonlítva. Abramoviski már 1996 óta a *FIFA* csapat része, és központi szerepet játszott a mozgásrögzítéses játékosok bevezetésében. A *2001*-es kiadásra azonban még ennél is komolyabb feladat elé állította a csapatot.

„A *FIFA 2001* alapvető koncepciója az, hogy életközeli élménnyel szolgáljon" – fejtette ki Abramovski – „Az egész arról szól, hogy megpróbálunk élethű játékosokat és környezetet generálni, és ebből szeretnénk egy utolérhetetlen focis élményt kikerekíteni."

„Sokan szeretik benne, hogy hamar rá lehetett érezni az ízére..."

„A PS2 segítségével életszerűbb grafikát és hangokat leszünk képesek bemutatni – ez az, amit a PlayStation1-en képtelenség volt megvalósítani: hogy szinte te is ott érezd magad a pályán. Szeretnénk egy élő, lélegző illúziót készíteni. Ez nem érhető el csak anynyival, hogy mindenből többet pakolsz a játékba. Itt életre kell kelteni a játékosokat, hiszen tulajdonképpen ők állnak a játék középpontjában." El kell ismerni, hogy a *FIFA 2001* játékosai és középpályásai sokkal részletesebbek, mint 32 bites társaik – az arcanimációk, test-animációk (ideértve a csukló, könyök és kézmozdulatok) mellett a játékosok mezei is modellezve lettek (lebegnek a pólók, sőt, még a játékosok haja is!)

Némileg nyugtalanító, hogy a *FIFA 2001* játékmenete ugyanazokon az alapokon nyugszik, ami az előző részeket úgy lekorlátozta. Abramoviski hajthatatlan: „Nekünk tetszik ez a játékmenet. Népszerűnek bizonyult, és sokan szeretik benne, hogy hamar rá lehetett érezni az ízére. Minek nehezítsük meg a ...gukat?"

„Kevesebb szinkronizált mozgásunk va... és a játékosok is különböző sebességgel h... ladnak a pályán. Ha náluk van a labda, ... gyorsabban futnak majd, mint azok, akik... hátramaradnak energiát gyűjteni. Ez egy... nyeges jellemző, hiszen nagyon fontos, ho... elkerüljük azt a benyomást, hogy robot-f... balljátékosokkal van dolgunk; a játékosna... úgy kell éreznie, hogy az általa irányított... futballisták valóságosak."

Még a fejlesztés korai szakaszában já...runk, a *FIFA 2001* mégis érdekes eleme... gazdagítja a sorozatot. A kontrollerek an...lóg gombjai segítségével különböző erőve... lőheted el a labdát, és tudod befolyásolni... játékos haladási sebességét is. Ahogy azt... Abramoviski összefoglalta: „Lesznek új s...dionok, több, mint 16 nemzetközi csapat... a játékmenet pontosan olyan jó lesz, min... amilyet a *FIFA 2001*-es kiadásától várna...

A futballszezon novemberben kezdődik...

Milyen terveid vannak a jövőre nézve?
Szeretnék játszani a Bajnokok Ligája döntőjében, mert tavaly lemaradtam erről. Ez a törekvésem még mindig megvan, és szem előtt tartom – azt is remélem, hogy Angliának nyerhetek valamit.

Még mindig tanulod a focit?
Szerintem olyan 35 éves korodig folyamatosan tanulsz. Jól esik ilyen játékosokat nézni [ezzel rámutat Mendieta-ra és Davids-re], és jó tudni, hogy a mozdulataikat a játékosok is láthatják majd.

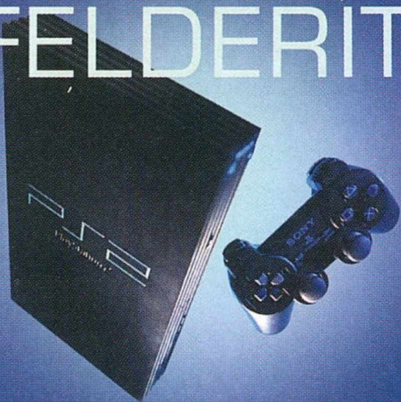
Az ifjúsági csapatból kerültél be ide. Mi a véleményed a mostani utánpótlás-játékosokról?
Rengeteg jó játékos van köztük, de még sok idő kell ahhoz, hogy kiderüljön, melyikük elég jó ahhoz, hogy feljusson.

A 2000-s Európa Bajnokság nagy csalódást okozott mindenkinek. Nézted a mecseket azután is, hogy Anglia kiesett?
Nem nagyon. Megnéztem az elődöntőket, meg a döntőt, de másra nem voltam kíváncsi.

Minden évben különböző célokat tűzöl ki magad elé?
Nem, szerintem ez hiba volna. Mindig úgy csinálom végig az adott évadot, hogy megpróbálom a lehető legtöbbet nyújtani. Ez minden... ■



PS2 FELDERÍTÉS



HÍREK A PLAYSTATION 2 VILÁGÁBÓL

EBBEN A HÓNAPBAN...



AUGUSZTUS 20 PLAYSTATION MÓDRA

A *Fantavision* (egy tűzijáték-szimulátor) hatalmas sikert aratott Japánban, és most készül az európai közönség számára átdolgozott változat. A korábbiaktól eltérően ebben a verzióban szerepel majd egy kétjátékos mód is, amire az óceán itteni oldalán élők biztos rákattannak. A *Fantavision* az egyik legeredetibb japán játék, és – bár pontosan meghatározni nehéz – leginkább a *Tetris* és a *Missile Command* kereszteződéseként lehetne leírni; készüljetek...



ELSŐ SZEMÉLYŰ LÖVÖLDÖZŐS

TÁRSULJ, HOGY PUSZTÍTHASS

A *GOLDENEYE* KÉSZÍTŐINEK ELSŐ PS2-S JÁTÉKA: *TIMESPLITTERS*

A széles körben elismert Nintendo 64-es *Goldeneye* készítői utolsó simításaikat végzik az Eidos első személyű lövöldözős játékán, a *TimeSplitters*-en. A program a Sony következő generációs konzoljával egy időben, november 24-én kerül a boltokba.

A játékban számos játékmód szerepel, és mindegyikük a gyors, kirobbanó hangulatú lövöldözésre összpontosít. Zseniális ötlet, hogy egy barátoddal összeállva ketten, egymást támogatva haladhattok végig a játék csapatmunkára szabott Történet módján. Ez a játékmenet terén forradalmian új lehetőségeket teremt, és a *PSM* örömmel látná ezen lehetőségek jövőbeli kihasználását még több játékban. Fedezheted a társadat, amíg ő egy nyitott téren rohan keresztül, vagy elvonhatod róla az ellenfél tüzét, amíg ő a hátába lopakodik, ezután keresztűz alá vehetitek.

Egyedül vagy számítógépes társakkal is játszhatsz, hogy kicsit küldjétek a *Timesplitter*-t. Ez a semmire sem jó, dimenziók között utazgató idegen-horda beteges igényeinek kielégítésére arra kényszerít téged, hogy harcolj: a Föld történelmének különböző karaktereit ragadták ki saját idejükből (bár különös módon csak az 1935-2035 közötti időszakra összpontosítottak, így számíthatsz ismerős és ismeretlen arcokra egyaránt), hogy egy arénában küzdj meg velük. A történet egyébként úgy tökmindegy, ha az első személyű lövöldözős őrületre kerül a sor; emellett a Free Radical Design azt állítja, hogy az egyes többjátékos módok 60 fps sebességgel futnak majd, így akár négyen is egymásnak eshettek anélkül, hogy a játék lelassulna.

A Death Match szimpla öldöklés, ahol az nyeri a játékot, aki a legtöbb

DARKWORKS
GAME DEVELOPMENT STUDIO

HŰVÖS KÉNYELEM

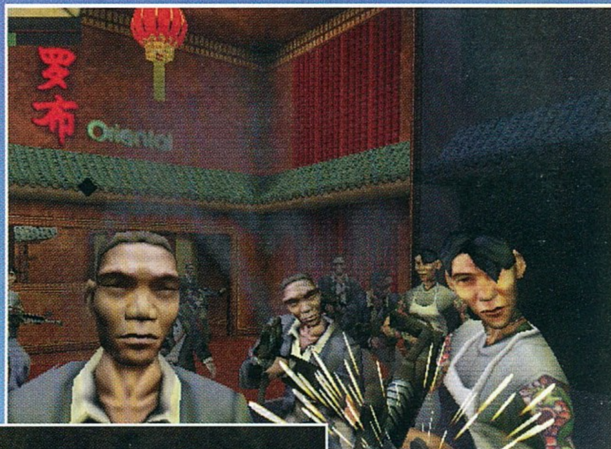
A Darkworks Studio, mely jelenleg az *Alone In The Dark4* befejezésével foglalkozik, bejelentette terveit első PS2-s játékára. A sokatmondóan elnevezett *1906: An Arctic Odysee* címet viselő játék Verne Gyula regényéből készült (ő írta többek között *Az utazás Holdba* c. regényt is), úgyhogy bízvást számíthatunk a korabeli stílusnak megfelelő viktoriánus hangulatú környezetre.

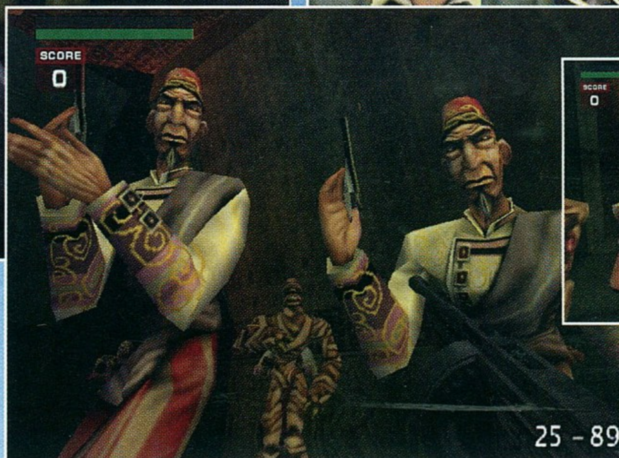


A PANCSOLÓ KISLÁNY

Felröppent a szóbeszéd, hogy a *Weltrix 2* PS2 verziója már fejlesztés alatt áll. Az eredeti játékot a Zed Two fejlesztette, és a nevéhez híven egy Tetris-stílusú logikai játék volt, ahol a játékos falak építésével akadályozta meg, hogy a víz elöntse a játékteret. Tekintve a PS2 zseniális víz-modellező képességeit, az új verzió valószínűleg grafikailag is lenyűgöző lesz.









Kezeket föl! **Irtsd az ellenfeleidet, amíg kegyelemért nem könyörögnek; ha pedig a barátaiddal harcolsz, öld meg őket újra és újra méretes fegyvereiddel, aztán pedig taposs rá testükre, és eresz beléjük pár golyót**

ellenfelet küldte át a másvilágra. A Last Stand (utolsó emberig) nem ad időkorlátot, itt az ellenfeleket csak egyszer kell lelőnöd – a mód elnevezéséből adódóan az győz, aki a legtovább marad talpon. A *Timesplitters* szerepeltet még Capture The Flag és Escort (védőkíséret) módokat is.

Az Eidos azt ígéri, hogy a játék hangulata visszakanyarodik majd azokhoz a totális őrülethez, amilyet a *Doom* óta csak kevés játék kipróbálásával tapasztalhattunk.

Több, mint 60 játszható karakter lesz, és a helyszíneket mintha egy az egyben B-kategóriás filmekből szedték volna (a kevésbé tájékozottak kedvéért ezek alacsony költségvetéssel, általában tehetségtelen és olcsó színészekkel, gyenge forgatókönyv alapján előállított tucatfilmek, azonban tagadhatatlanul sajátos a hangulatuk).

„Lehet, hogy a *Timesplitters* lesz az első igazi PlayStation 2-s lövöldözős játékok egyike!" – lelkesedett az Eidos igazgatója, Mike McGarvey a *PSM*-nek.

A Free Radical Design nagylelkűen még egy pályaszerkesztőt is ígér, aminek segítségével a folyosókat, szobákat, és a külső helyszíneket összeépítve egyedi pályákat szerkeszthetsz.

A Free Radical Design a *Goldeneye*-t (amelyet nemrég megválasztottak a videojátékok történetének egyik legjobb játékává) programozó Rare fejlesztőgárda volt tagjaiból állt össze. A *Timesplitters*-től hasonló minőséget várhatunk, hiszen már a korai verziók is késznek tűnnek, a többjátékos módok pedig őrülten jók. Ami azonban igazán izgalmas, az a csapatjáték mód. A támadások koordinálása és a csapattaktikák alkalmazása (amire már a PC-s *Quake3*-ban lehetőség volt – sőt, számos parancsot kiadhattál a gépi játékosoknak is) az első személyű lövöldözős játékok egészen új ágát teremtheti meg PlayStationön. ■





A gyomorba **vágó, pörgős tempójú eszelős lövöldözés a Sony új többjátékos mészárlás-fesztiváljának az alapvető hozzáállása – ilyen lelkület nélkül neki se állj...**



...ÉS IGAZSÁGOT MINDENKINEK

A képregényekből mál jól ismert *Justice League Of America* (a szuperhősök szövetsége) már megindult a PS2-s videojátékká való válás útján. Azt mondják róla, hogy a játékosnak lehetősége lesz a hősök irányítására, mint például Superman, vagy a Wonder Woman, természetesen használva az adott szuperhős különleges képességeit is; persze szerepelnek majd a leglevetemültebb képregénygonoszok is. Már várjuk.



DESZKÁRA FEL!

A *Cool Boarders* sorozat rajongói ismét örülhetnek – a *Cool Boarders 2001* már elkezdték írni PS2-re. A rendkívül népsze snowboard-os sorozat ötödik részére az eddigi külcsín teljes átdolgozását ígérik, úgyhogy lesz mit csodálni játék közben. vel a *Syphon Filter* fejlesztői dolgoznak a játékon (a gárda neve: 989 Studios), elk zelhető talán, hogy már készül a *Syphon Filter 3*? Megtudjuk...





ÚJ ROCKSTAR JÁTÉKOK

MIDNIGHT COWBOYS

A *GTA* KÉSZÍTŐI BEJELENTETTÉK PS2-S JÁTÉKAIK LISTÁJÁT

A Rockstar, amely többek között a *Grand Theft Auto 2* és a *Thrasher* játékokért felelős, nagyon megindult a PS2-s fronton. Az első két megjelenő darab – a *Midnight Club* és a *Smuggler's Run* – versenyjátékok, a hasonlóan gyors engine-t azonban másmás célra használják. Összeültünk Rob-bal és Jeromino-val, a Rockstar szóvivőjével és a játék producerével, hogy megtudjuk, miről is van szó.

„A *Midnight Club* az illegális japán utcai versenyek alapján készült" – kezdte Rob – „Alapvetően egy csoportnyi fazonról szól, – ők a Midnight Club – akik éjszaka a város utcáin feltuningolt kocsikkal versenyeznek. Kemény lesz." Ez elég távol esik Peckham neonfényes utcáitól, nem igaz? „Nos, a játékban a világ minden tájáról szerepelnek városok; száguldozhatsz New Yorkban, Londonban, meg még egy rakás más helyen."

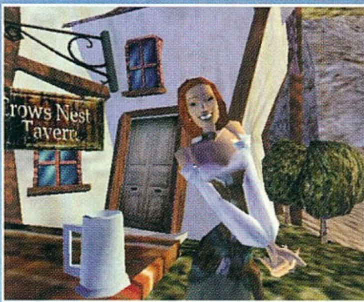
A játék hangulata fantasztikus. Természetesen jópár kocsi áll a rendelkezésedre, és a Történet módban még többet kinyithatsz; itt a szakadt ronccsal érkező névtelen versenyzőből lehetőséged nyílik a Midnight Club saját Steve McQueen-jévé válnod. Grafikailag a program lenyűgöző; láttunk néhány hihetetlen tükröződés-effektet, és a részletesség is lélegzetelállító.

A *Midnight Club* fegyvertársa, a *Smuggler's Run* is hasonlóan lehengerlő, sőt. A névben szereplő csempészként az amerikai határvidéken kell illegális árukat felszedned és rendeltetési helyén kipakolnod. „Erről szól a Rockstar." – mondta Jeronimo. „Olyasmit akartunk, ami szórakoztató, és, tudod, egy kicsit rossz is." A játék látvány szempontjából már most hihetetlen, pedig még hónapok vannak hátra a befejezésig. A játékmenet meglehetősen szabados, nincs előre meghatározva, melyik úton kell melyik célhoz elérned. Hegyeken bukdácsolsz, völgyeken száguldasz végig, és persze a mexikói határvárosokon is keresztülrepeszthetsz. Használhatod az országutakat is, de ezzel csak a rendőrséget vonzod majd, akik mindent tőlük telhetőt megtesznek a megállításodért.

Mindkét játék a konzollal egy időben, november 24-én jelenik meg Európában.

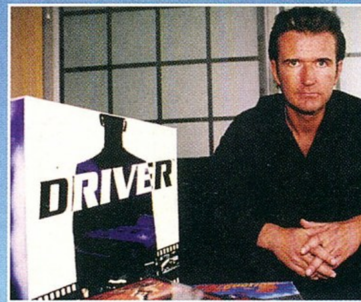


Szabad játékmenetű csoda. A *Sumggler's Run* szépsége abban rejlik, hogy nincsenek korlá jai. Csoda, hogy egyáltalán a já tékmenet befért a programba; mi szívesen elfurikáznánk akár egész álló nap is.



SZOFTVERKALÓZOK

A PlaysStation2-re készülő, *Galleon* című hajózgatós játékról már jó ideje keringenek a mendemondák, most azonban végre megerősítésre került a hír. A játék hat szigetcsoport körül zajlik majd, és lesz benne kereskedés kalózkodás, és persze a szokásos szerelmi háromszög.



KASZKADŐRÖK, FIGYELEM!

***Driver* rajongók, indítsátok a motorokat! A Tanner eddigi kalandjaiért is felelős Reflections egy új PlayStation 2-s versenyjátékot fejleszt, amelynek a neve *Stuntman* (kaszkadőr). A részletek még homályosak, de annyi bizonyos, hogy a *Stuntman* fő ihletője a Hollywood-i filmekben is látható rengeteg nyaktörő autós mutatvány. Egy merész fickó szerepében kell majd megtervezned, kiviteleznéd, és lefilmezned az emberiség legvadabb mutatványait – persze csak miután a boltok polcaira került a játék 2001 nyarán.**

ÚJ PÁSZTORJÁTÉK

GYERTEK A BÁCSIHOZ...!

A *HERDY GERDY* EMBERE BESZÉL

Nos, ha a *Tomb Raider*-t és a Project Eden-t vesszük alapul, kiderül, hogy a Core Design nem is tud mást, mint akció / kaland játékokat írni, ugye? Tévedés. Olyat, mint a *Herdy Gerdy*, még sosem láthattál. A játékot PS2-re ígérik, egyelőre azonban még csak 10%-osan kész. A Gerdy kicsit hasonlít a N64-es *Zelda*-ra, csak van benne terelgetés, meg egypár hangszer... Nos, magyarázza el inkább ezt Chris Long, a *Gerdy* főprogramozója.

„Ez egy kalandjáték" – kezdi Long – „A játékmenet a terelgetés köré épült. A főszereplő Gerdy, egy fiatal pásztor, a helyszín pedig a sziget, ahol él – itt rendezik évente a történet alapjául szolgáló terelgetési versenyt. A sziget társadalmi berendezkedése gyökeresen különbözik a valóságtól. Minden évben megrendezik a pásztorversenyt, hogy kiderüljön, ki a legjobb; a győztes jutalma egy ősi varázsbot. Minden évben ugyanaz az ember nyeri, persze nem tisztességes eszközökkel – tulajdonképpen egy csaló. A játék elején Gerdy papája a favorit, de a verseny reggelén a csaló elvarázsolja; Gerdy az apja segítségére indul, és rájön, hogy neki kell beneveznie a versenyre..." A szigetet lakó teremtmények terelgetése – a játék alapja – hangszerekkel történik, amelyeket Gerdy azoktól a szereplőktől kaphat meg, akikkel útközben találkozik.

„Az egyiknél egy varázsfurulya van," – magyarázza Long – „a másiknál varázskürt. Ahogy Gerdy egyre tovább jut, legyőzi ezeket az embereket, de össze is barátkozik velük, és megtanulja használni az eszközeiket. Felszerelkezik. és bár a játék elején elég gyatra a külseje, a végére igen jól néz ki."

A Disney külsejű és igazán eredeti, ötletes játékmenetű *Herdy Gerdy* a jövő év egyik nagy reménysége. Na ide azzal a varázskürttel... ■





ACTIVISION JÁTÉKÖZÖN

Az Activision bejelentette eddigi PS2-s játéklistájának kiegészítését. A *Tony Hawk's 3* reméhetőleg követi majd az eddigi részek sikerét, a *Matt Hoffmann's Pro BMX 2*, a *Kelly Slater's Pro Surfer*, és a *Shawn Plamer's Pro Boarder Cross* fejlesztésének megkezdésével pedig 12-re emelkedett a megjelenő játékok száma.



A VIRGIN ÉS A VERSENY

A versenyzés csak versenyzés marad –a azonban nem, ha a Virgin-ről van szó. A *Stunt GP*-ben, amely egy izgalmakban bő kedő, kaszkadőr-trükkökkel telepakolt ját parkolóházakon, japán kerteken, és egyé szokatlan helyszíneken kell végigtrükközn magad. 16 autó közül választhatsz majd mindegyik a felismerhetetlenségig tuning ható. Egyébként azt csiripelik a madarak hogy a PlayStation2 megjelenési napjára várható...

BECSAPÓDÁS!

A LEGÚJABB MEGJELENÉSI IDŐPONTOK AZ EURÓPAI PS2-RAJONGÓK SZÁMÁRA

A KONZOL MEGJELENÉSEKOR



Tekken Tag Tournament......(SCEE)
Ridge Racer V......(SCEE)
Fantavision......(SCEE)
FIFA 2001......(EA)
Timesplitters......(Eidos)
F1 Racing Championship .(Ubi Soft)
Rayman 2: Revolution......(Ubi Soft)
Donald Duck: Quack Attack......(Ubi Soft)
Disney's Dinosaur......(Ubi Soft)
SSX......(Electronic Arts)
Summoner......(THQ)
ESPN International Track & Field......(Konami)
International Superstar Soccer......(Konami)
Smuggler's Run......(Rockstar)
Midnight Club......(Rockstar)
Kessen......(Electronic Arts)
X Squad......(Electronic Arts)
Wetrix 2......(SCi)
Wild Wild Racing......(Rage)

A KONZOL MEGJELENÉSE UTÁN

F1 2000......(SCEE)
Ready 2 Rumble Round 2...(Midway)
Star Wars: Starfighter....(LucasArts)
Fusion GT......(Crave)
Silent Scope 2......(Konami)
Street Fighter EX3......(Virgin)
Ninja Gaiden......(Tecmo)
The World Is Not Enough......(Electronic Arts)
Theme Park World .(Electronic Arts)
F1 Championship Season 2000......(Electronic Arts)
Unreal Tournament......(Infogrames)
World Destruction League: Thunder Tanks......(3DO)
Driving Emotion Type S......(Square)
Swing Away......(Electronic Arts)
Evergrace......(Agetec)
Armoured Core 2......(Agetec)
Eternal Ring......(Agetec)
GT 2000......(SCEE)
Drakan......(SCEE)
Dropship......(SCEE)
WCW 2000......(Electronic Arts)
Oni......(Rockstar)
Moto GP......(SCEE)
ESPN X Board Snowboarding......(Konami)
Reiselied......(Konami)

ÚJ SQUARE JÁTÉK

MIKOR AZ AJTÓNÁLLÓK HŐSÖKKÉ LESZNEK...

A SQUARE ELSŐ PS2-S AJÁNLATA A *THE BOUNCER*

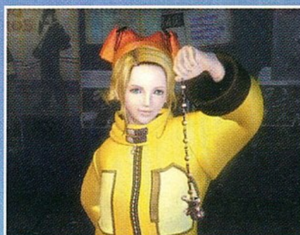
A Square bejelentette, hogy első PS2-s játéka, amely a *The Bouncer* névre hallgat, Európában a jövő év elején jelenik meg. A játék főszereplője három kidobó, akik a Fate Bar-ban dolgoznak, amely közvetlenül a Mikado Building – a gonosz Mikado óriáscég főépülete – mellett áll.

A kidobó-trió, Sion, Kou, és Volt, összebarátkoznak egy tizenöt éves lánnyal, Dominique-kal, miután segít Sion-nak egy, a bárból történő zuhanás után. A különös lány a hely kabaláj ává válik, de a Mikado Group ügynökei elrabolják, így a három izomember feladata lesz őt kiszabadítani. Ahogy egyre tovább jutnak, újabb és újabb információkat derítenek ki a lány, illetve a Mikado Group sötét múltjából.

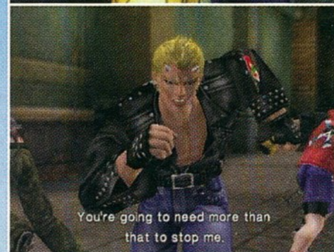
A játék a kiadó szerint akció / RPG, és DVD-n jelenik meg, ami azt is mutatja, mennyire elszánt a Square, hogy filmszerű játékot készítsen.

A harci részekért a Dream Factory (a *Tobal* fejlesztői) a felelős, így rengeteg akciórész várható; az RPG aspektus pedig annyit jelenthet, hogy a Square kissé visszavesz a tempóból, hogy az leginkább a *Final Fantasy* sorozatéhoz hasonlítson.

A játék kizárólag egyjátékos módban játszható, készenléti állapota körülbelül ötven százalék. ■







Szőke szépség...
Square legújabb RPG-jének nyugatiasított főhősei most már a sötétben is láthatók lesznek

ÚJ ZENEI JÁTÉK

KOMPONÁLÁSI ŐRÜLET PS2-RE IS

AZ EGYELŐRE NÉVTELEN HARMADIK RÉSZT 2001 ELEJÉRE ÍGÉRIK

A Codemasters zene „készítő" szoftverének harmadik részét már bejelentette PS2-re, de a még nem tudott címet mondani. A *Music* és a *Music 2000* Európában megfelelő példányszámban kelt el, azonban a második rész MTV-s támogatása Amerikában nem várt sikerhez vezetett.

A játékot a Jester Interactive fejleszti, akik egyébként az előző részekért is felelősek. A *Music 3* Európába 2001 elejére várható. A Codemasters szeretné elkészíteni az eddigi leginkább felhasználóbarát verziót: a képernyőfotókon PC-stílusú kezelőfelületet láttunk. Lehetőség lesz ennek testre szabására is, hogy még inkább megfeleljen az adott játékos igényeinek.

A Codemasters szeretne több hangmintát, hangszert, és még több opciót, mint az eddigiekben; várjuk tehát az újabb „ooh, baby" és „yeh, yeh" felkiáltásokat... ■



A kezel felületre rápil lantva úgy tűnik, nagy előrelépés várható a konzol zenés programjainak területén



JET-VERSENY

A Crave kiadó bejelentette következő generációs jet-verseny játékát PS2-re, melynek címe *Fusion GT*. A játék megjelenését Karácsony előtt tervezik, így könnyen indító (a PS2 boltokba kerülésével egy időben megjelenő) darab lehet belőle. Az Egyjátékos, Bajnokság, vagy Időre módú versenyekben nyolc gép, nyolc pálya, és tíz stratégiai fegyver közül választhatsz; az utóbbiak sokat segítenek majd a győzelemben... A fejlesztő szerint a látótávolság megnő az eddigiekhez képest, és a játék tartalmaz majd rejtett pályákat és gépeket, amit csak a legjobbak érhetnek el.



MINIHÁBORÚ

A 3DO három újabb játékcímet árult el a megjelenési listáról: *Army Men Sarges' Heroes 2*, *Army Men Air Attack 2*, és *World Destruction League: Thundertanks*; a cég várhatóan újabb három bejelentést tartogat év végéig. Az *Army Men Air Attack 2*-ben játékhelikoptereket lehet irányítani a barna és a zöld seregek közötti háborúban. Itt Blade kapitány szerepét játszod majd, aki a gonosz Plastro tábornok ellen küzd – ez utóbbi hatalmas műanyag-utánpótlással rendelkezik a fegyverek gyártásához. A játékban 26 új küldetés és 10 új tereptípus kapott helyet. Miért kellett...?

ÚJ LÖVÖLDÖZŐS

JÖVŐKÉP

ÍME A *PROJECT EDEN*, A LEGÚJABB TÖBBJÁTÉKOS SCI-FI LÖVÖLDÖZŐS

Mit tehetsz, miután befejezted a *Tomb Raider* első két részének készítését? Gyorsan átpasszolod másnak a folytatást, és egy gyökeresen különböző projectbe fogsz. Nos, itt a *Project Eden*. A jövőre PlayStation2-n megjelenő játék sci-fi lövöldözős kaland, és Gavin Rummery az utolsó két és fél évben ennek fejlesztésébe fektették minden energiájukat.

„A *Project Eden* a jövőben játszódik" – kezdte Rummery, a játék koordinátora – „egy óriási városban, amely felfelé növekedett. Az emberek minél magasabban szeretnének élni, mert ott a legszebb, de ahogy egyre lejjebb haladsz, a helyzet egyre rosszabb. [Úgy tűnik, a játéktervezők is olvasták William G. Deitz *A testőr* című könyvét, ahonnan ez az ötlet jön...] A városhatár a 100. emeletnél található, lejjebb pedig már csak a bűnözők, és végül egy olyan hely, ahol már senki sem tudja, mi történik. Az egyedüliek, akik ide lelátogatnak, a technikusok, akik néha megerősítik az épület szerkezetét, hogy tovább lehessen építeni felfele.

A játékos négy jövőbeli zsarut irányít. Ők természetesen az épület legtetején indulnak, és behívják őket egy rutin-küldetésre. Egy húsgyár tönkrement valahol, és azok az emberek, akiknek ki kéne javítaniuk a hibát, elszöktek; ebből a teljesen értelmetlen, ötperces küldetésből, ami valóban rutinmunka, azonban végül olyasmibe botlanak, ami miatt a város legalsó részéig le kell hatolniuk..."

A játék fejlesztőinek elég sok munkája lesz, ha a jövő év elejére be akarják fejezni a lezüllött közeljövőt bemutató játékot; számíthatunk ugyanis irányítható robotokra, többjátékos módra (itt fel kell osztani egymás között a szereplőket), első és harmadik személyű nézőpontra és egy osztott képernyős, négyjátékos egymás elleni őrületre is („Ami hatalmas lesz" – jelentette ki Rummery). Ha a *Project Eden* be is tartja, amit ígér, akkor érdemes várni rá. További hírek később. ■





Csapatmunka. Játssz a négy rendfenntartóval, akik a Core ígéretes futurisztikus akciójátékának főszereplői

MOTOROS JÁTÉK

MOTO-MANIACS?

A *MOTO GP* A PS2 MEGJELENÉSE UTÁN VÁRHATÓ

Megtéve a játéktermi gépek és a konzol közötti távolságot, a Namco *Moto GP*-jének PS2-s verziója az új gép megjelenése után kerül a boltokba, és már most is nagyon komoly...

A kisebb motoros versenyek fényét sajnos sokszor elhomályosítja a *World Superbikes* népszerűsége, így a *Moto GP* inkább erre a területre koncentrál. A 125, 250 és 500 köbcentis motorokat szerepeltető játékot telepakolták a legjobb gépekkel, az eredeti pályák pedig hihetetlen részletességgel lettek modellezve.

Egy rakás tulajdonságot pakoltak a konzolos verzióba, amely nagyobb mélységet biztosít majd, mint amilyet a játéktermi verzióban tapasztalhattál; és mivel a PS2 vizuális megjelenítési képességei meghaladják a játékgépekét, a grafika gyorsabb és gördülékenyebb lesz. A játék talán nem egy *Ridge Racer*, de annyi bizonyos, hogy megéri az árát. Öt játékmódra számíthat a motorrajongó játékos, ahol az egyikben a verseny minél gyorsabb teljesítése helyett különböző feladatok elvégzése a cél; a helyszínek pedig gyönyörűek, mint például a Donington Park, vagy a hírhedt Suzuka. Elmondhatjuk, hogy a kenterbe veri az összes eddigi motoros játékot, tehát érdemes lesz november 24-nél tovább várni rá. ■



Az ex-játéktermi klasszikus PS2-s változata



BECSAPÓDÁS!

FOLYTATÁS...

JÖVŐRE

- Dead Or Alive 2: Hardcore ...(SCEE)
- Gunslinger ...(Activision)
- Orphan ...(Activision)
- Tony Hawk's Pro Skater 3 ...(Activision)
- Final Fantasy X ...(Square)
- Final Fantasy XI ...(Square)
- V.I.P. ...(Ubi Soft)
- Dark Cloud ...(SCEE)
- Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty ...(Konami)
- Red ...(Konami)
- Wipeout Fusion ...(SCEE)
- Star Wars: Super Bombad Racing ...(LucasArts)
- Soul Reaver 2 ...(Eidos)
- Gradius III and IV ...(Konami)
- The Bouncer ...(Square)
- Army Men: Air Attack 2 ...(3DO)
- ASCII Surfing ...(Acclaim)
- Red Faction ...(THQ)
- Spin: Sprint Car Racing ...(SCEE)
- Navy Seals ...(Jaleco)
- Motor Mayhem ...(Infogrames)
- Ferrari 360 Challenge ...(Acclaim)
- MDK Armageddon ...(Interplay)
- The Getaway ...(SCEE)
- Dino Crisis 3 ...(Capcom)
- Mat Hoffman's BMX 2 ...(Activision)
- Tenchu 3 ...(Activision)
- Kelly Slater's Surfing ...(Activision)
- Street Lethal ...(Activision)
- Titanium Angels ...(SCi)
- Thunderbirds ...(SCi)
- High Heat ...(3DO)
- No One Lives Forever ...(Fox)
- Aliens Colonial Marines ...(Fox)
- Dynasty Warriors 2 ...(Koei)
- Warriors Of Might And Magic ..(3DO)
- Army Men Sarge's Heroes 2 ..(3DO)
- Shadow Of Memories ...(Konami)
- Seven Blades ...(Konami)
- Ephemeral ...(Konami)
- Hidden And Dangerous 2 ...(Take 2)
- This Is Football 2001 ...(SCEE)
- Pirates Of Skull Cove ...(Electronic Arts)
- Star Trek Online ...(Activision)
- Resident Evil 4 ...(Capcom)
- Z.O.E. ...(Konami)
- Golf Paradise ...(T&E Software)
- RoboCop ...(Titus)
- Top Gun ...(Titus)
- The Lost ...(Crave)
- Star Wars: Obi Wan ...(LucasArts)
- Silent Hill 2 ...(Konami)
- Knockout Kings 2001 ...(Electronic Arts)
- Project Eden ...(Eidos)
- Run Like Hell ...(Interplay)
- Disney's Dinosaur ...(Ubi Soft)
- Carrier ...(Jaleco)
- F1 World Grand Prix 2000 (Konami)
- WCW Mayhem ...(EA)
- Onimusha: Warlords ...(Capcom)
- Age Of Empires II: ...(Konami)
- Gauntlet: Dark Legacy ...(Midway)
- Shadow Of Destiny ...(Konami)
- Oddworld: Munch's Oddysee ...(Infogrames)

PlayStation

A CSAVARHÚZÓT ÉS SZAKSZÓTÁRT SCHUERUE FORGATJA.



KISLEXIKON

ALSÓ, FELSŐ, KIRÁLY, ÁSZ... VASKOS KÁRTYÁK... LÉPD ÁT AZ ELSŐ TRACK-ET... CHEATOS CODEOS A GÖRÖG...

Egy rovat, hogy ne kelljen a haverokból megkérdezni, hogy egy szakkifejezés mit jelent.

Remélem már ismerősként köszöntök rá a jövő (egyre inkább közeljövő) kék színeiben pompázó oldalunkra. A kislexikon még mindig az a rovat, ahol mindent megtudhatsz a PlayStaionről, a vele és a játékokkal kapcsolatos, a *PSM* cikkeiben fogalomként használt szakkifejezésekről. Szeretnénk, ha itt megtalálnád az olyan kérdéseidre is a választ, hogy a játékokban miért pont úgy jelennek meg az egyes képelemek, ahogy és miért azt csinálják a szereplők, amit tesznek.

MEMÓRIA KÁRTYA

Azok számára, akik nem memóriakártyát is rejtő kiszerelésben vásárolják meg a PSX-et,



szinte biztos, hogy első beszerzéseik között szerepel. Nélküle ugyanis félkarú óriás a kütyü, kivéve azt a helyzetet, ha kizárólag olyan játékokat választunk, amelyek jelszavakat adnak egyes pályák között. Ez azonban csak a teljesen lineáris (egyenes vonalú) játékmenetre épített programoknál oldható meg. Elágazó történet, tetszés szerint bejárható pályák, vagy a játékos teljesítményétől vagy választásától változó körülmények esetén az egyedül üdvözítő megoldás a játék aktuális állapotát jellemző adatok elmentése. Erre a célra egy hatékony, könnyen kezelhető és a lehetőségekhez képest olcsó, mégis megbízható megoldást kínál a memóriakártya.

A hivatalos memóriakártya egy 128Kbyte-os memória chip, egy a fizikai behatásoktól viszonylag jól védett tokban. Ezt a memória mennyiséget 15 blokkra osztották fel, valamint egy címzési részre, a mentések ezeket a blokkokat foglalják le maguknak, sajnos megosztani nem tudják őket még akkor sem, ha akár több is elférne egyetlen helyen. A felosztásra nem csak a kezelés szabványosítása miatt van szükség, de azért is, mert így már a vásárláskor egyértelműen fel lehet tüntetni egy játékon, hogy mennyi helyre lesz szüksége. Hogy nem hivatalos memóriában mit kínálnak a gyártók, arról a következő szócikkben olvashattok.

Működése gyors és egyszerű, de azt hiszem, ezt nem nagyon kell bemutatni. Egy dologra érdemes odafigyelni, a kártyáról való írás, vagy olvasás közben nem szabad azt kihúzni, mert ez adatvesztést okozhat. Ez sajnos igaz arra is, ha a játszani kívánt program az indítás után ellenőrzi, hogy van-e kártya a gépben és azon van-e mentett állás, vagy időben dugjuk be a bekapcsolás után, vagy várjuk ki a végét a folyamatnak, a türelmetlenkedés nekem egy kártyára való mentésbe került. Élettartama hivatalos adat szerint 100 000 írás, és mivel nem kell külön áramellátás az adatok megőrzéséhez, azokat igen hosszú ideig bizton tárolja a fiók mélyén is.

EGYÉB KÁRTYÁK

A hivatalos Sony memóriakártya mellett létezik számtalan egyéb PSX memóriakártya is. Vannak az alapmodellel megegyező kapacitású (15 blokkos) kártyák, amik vagy olcsóbbak, vagy külalakjukban kínálnak valami különlegeset, hogy könnyebb legyen rendszerezni mentéseinket.

Létezik azonban számos olyan megoldás is, amely az eredeti kapacitásnak a többszörösét kínálja, egy annál alig nagyobb kártyán. Közös jellemzőjük egyedül az, hogy ezt a kapacitás növelést nem úgy oldják meg, hogy 15 helyett több blokkot kínálnak egyszerre. Ilyen kártyát használva is csak 15 blokkot lát a gép, de a kártyán valamilyen módszerrel váltogatni lehet, hogy melyik 15 legyen az. Létezik olyan darab is, amely önmagában 96 memóriakártyát helyettesít, vagyis 96-szor 15 blokkos kártya. Persze ezeknél az extra nagy daraboknál érdemes azért azt is végig gondolni, hogy ha minden mentésünk egyetlen kártyán csücsül, akkor annak hibája esetén hosszú évek játékkal töltött órái tűnnek el nyomtalanul.

Egyes gyártók arra is kínálnak lehetőséget, hogy ne csak memória kártyán lehessen tárolni mentéseinket. Egy érhetetlen módon ma már nem igazán támogatott megoldás egy DD-s kislemez meghajtót csatlakoztatott közvetlenül a memóriakártya helyére, és floppyra lehetett kiírni, vagy átmásolni a játékállásokat, mindenféle egyéb berendezés igénybevétele nélkül. Ma viszont a DexDrive látszik hódítani, ami egy PC-re kapcsolható memóriakártya író-olvasó eszköz. A PSX memóriakártyáinak tartalmát lehet a segítségével a merevlemezre menteni, netán CD-re kiíratni, vagy Interneten keresztül átküldeni a haveroknak, illetve ugyan innen visszaírni.

> **„DD-s kislemez-meghajtót is csatlakoztathatsz”**

GAMESHARK

Nagyon sok játékban vannak beépített csalási lehetőségek, ezek azok, amit külön menüpontban, vagy egy adott helyen alkalmazott billentyűkombinációval vihetsz be. Ezek azok a kódok, amiket most is megtalálsz, ha egy kicsit hátrébb, a 068. oldalra lapozol. Sok játék azonban egyáltalán nem rendelkezik ilyen lehetőséggel, vagy éppen hiányzik valami olyan csalás, ami nagyon jól jönne. Erre kínál megoldást ez a PSX hátsó paralel portjába illeszthető kártya.

Bekapcsolt állapotában részlegesen átveszi az uralmat a gép felett, ami nem szokásos bejelentkező képernyőjével, hanem a GameShark vérmes cápájával köszönt ránk. A következő könnyen áttekinthető menüben pedig igen egyszerűen kiválasztható a behelyezett játék és azok a kódok amit használni kívánunk a játék során.

Kódból egy híján tízezret tud tárolni a kártya, ami már eleve elég szép mennyiséggel feltöltve érkezik. Persze ez korántsem lenne elég, hiszen mindig a legújabb játékok kódjaira van szükségünk, szerencsére van lehetőségünk kódok saját bevitelére is, és szükség esetén a régiek törlésére is. Arra, pedig hogy honnan szerezhetők be a legfrissebbek, az egyre inkább sztereotípiának számító „az Internetről" a válasz. Egy nemzetközi keresőbe beírva a Gameshark Codes szavakat, több ezer hivatkozást kapunk válaszul. Arra azért itt sem árt figyelni, hogy a különféle verziók (PAL-NTSC) között lehetnek eltérések, ha viszont működik akkor meg arra, hogy a túlzásba vitt csalás tönkreteszi a játékélményt.

ELŐTÉRBEN A KÉNYELEM

JÁTÉKVEZÉRLŐK KÉNYELMESEKNEK.

FOTELSOFŐRÖK ELŐNYBEN, AVAGY MUTATÓUJJ A GÁZPEDÁLON... AZ IGAZI STRATÉGÁK FEGYVERE, A FÉLELMETES HARCI EGÉR...

A most bemutatásra kerülő irányítóeszközök nagyon különböző feladatok ellátására alkalmas, közös vonásuk azonban, hogy sokkal kényelmesebbé teszik a játékot. Ami nem hátrány különösen akkor, ha valamilyen kedvencünkről van szó, amit hosszú órákon keresztül nyüstölünk.

ULTRARACER

Igen extrém fazonja miatt ezt a kütyüt vettem ki elsőként a dobozból. Meg sem próbálom szavakba önteni a kinézetét, arra találták ki a fotót, viszont azt elmondhatom, hogy kellemesen kézbeillik a darab, jól elérhetőek összes gombjai látszólagos kaotikus elrendezésük ellenére. Sajnos ez csak bizonyos tenyérméret felett igaz, fiatalabb korosztálynak kissé túlméretes.

Az ötlet maga nem teljesen új, de mindenképpen díjazásra érdemes, ez ugyanis egy marokra kapható analóg kormány a különféle verseny programok szerelmesei számára. Nem kell asztalt húzni a fotel elé, mert kormány szerepét egy megközelítőleg öt cm átmérőjű nagy gomb tölti be. Ráadásul nyugodtan lehet törökülésben kuporogni, hiszen a pedált is ujjal kezelhetjük, mintha egy pisztoly ravaszát húznánk meg, csak ez azt is érzékeli, hogy mennyire, lévén szintén analóg.

Természetesen nem hiányzik a négy tűz és funkciógomb sem, sőt egy elég huszáros megoldással a négy iránygombot is rázsúfolták a lapra. A játékos szabadságát nagyban növeli, hogy a gombok kiosztása szabadon átrendezhető, legalább is majdnem szabadon, az elsődleges és másodlagos tűz, valamint az analóg irányító kivételével igen egyszerűen felcserélhetők a különböző gombokhoz rendelt jelentések. Ráadásul a beállításokat a PSX kikapcsolása után is „fejben tartja", csak egy billentyű kombináció beadására áll vissza a kiinduló helyzetbe.

Távol állna a valóságtól, ha azt mondanám, hogy teljesen ugyanazt az élményt nyújtja, mint egy két kézzel megmarkolható, pedálokkal kiegészített kormány. Az viszont biztos, hogy egy pár perces ráérzés után teljesen triviális lesz a használata és a relatív kis kitérítési lehetőség ellenére finomabban lehet vele kanyart venni és gázt adagolni, mint az analóg kontrollerrel.

> **„Egy kormány eleganciája és egy joypad kényelme egyszerre"**

Több stratégiai program is napvilágot látott már kedvenc konzolunkra, a könnyedebb és Hardcore kategóriából egyaránt. Van körökre osztott és valós idejű, szóval mindenki megtalálhatja a számára igazán megfelelőt, és miután megtalálja gyors ütemben rongálni kezdi joypadját a képernyő sarkai közötti rohangálás a sokszintű menüben való lépkedésnek köszönhetően. Nem véletlen, hogy már elég régen van egér a PSX-hez, és az ilyen programok örömmel támogatják is, ha összeakadnak vele.

A Super Joypad neve annyibban viszont mindenképpen találó, hogy egér üzemmódja mellett két joypad üzemmódja is van. A három lehetőség közül az első egy igen speciális, kissé nyakatekertnek tűnő mód. Ezt kiválasztva a mozgást oly módon lehet szabályozni, hogy a kívánt irányba kell legalább két centimétert elmozdítani az egeret, ami mindaddig adja a mozgás jelét, amíg vissza nem húzzuk legalább két centit. Nekem nem csak első hallásra tűnt kicsit bonyolultnak, sehogy sem sikerült vele megbarátkoznom, bár lehet, hogy ez csak az én fakezűségemnek tudható be. Második, még szintén joypad üzemmódja már kevéssé bizarr, itt arra és addig jelzi a mozgást, amíg a felhasználó taszajgatja. Egész használható némely játéktípusoknál, de autóversenyezni ne próbáljunk meg így. Harmadik üzemmódja az igazi egér mód, aminek már bekapcsolása is elég érdekes. Míg az előző kettő között szabadon váltogathatunk az egéren lévő kapcsolóval, a harmadik üzemmód eléréséhez először át kell kapcsolni, aztán kihúzni és visszadugni az irányítót, mindezt bekapcsolt PSX mellett.

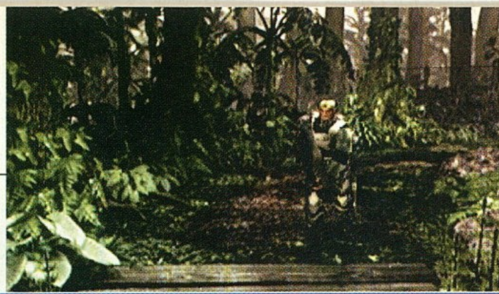
Gombok tekintetében nem lehet panaszunk minden rajta van, aminek egy irányítón rajta kell lennie, így a kisujj kivételével mindegyiknek kettő jutott. Kialakítása kellőképpen „tenyérbemászó", ráadásul szimmetrikus, így jobb és balkezesek egyaránt használhatják. Bárhogy vegyük is használatba a Super Joypadot, némi sima felületre mindenképpen szükségünk lesz, amire nem árt egy egérpadot is beszerezni. Ezen nem csak könnyebben fut, és jobban érzékeli a mozgást az egér, de azt könnyebb tisztán tartani a házi portól is, ami minden elkoszolódás oka.



SUPER JOYPAD

A GameMak terméke finoman szólva is félreérthetően kapta a nevét. Ránézésre ugyanis leginkább egérnek tűnik, bár kétségtelenül vannak Joypad jellegű üzemmódjai, valódi hasznát én igazán csak olyan játéknál éreztem, ami képes egérként használni.







A dzsungel mélyén… Csak egy pár lopakodó dinoszaurusz. Semmiség csupán, biztos könnyű lesz őket lelőni...





Dzsungel-kommandó térkép lesz legjobb barát a katonai bázisok és a dzsungel felderítése közb

HA MA MÉSZ AZ ERDŐBE SÉTÁLNI, KETTÉ LESZEL TÉPVE



Dino Crisis 2

„Egy katonai csoport vette át Dr. Kirk kísérletét, hogy

KARTOTÉK

KIADÓ	Virgin
FEJLESZTŐ	Capcom
MEGJELENÉS	November
KORHATÁR	15 év
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy

A *Dino Crisis 2* bővelkedik az ellentmondásokban, amelyek leginkább a régi „jó hír, rossz hír" viccekhez hasonlítanak. A jó hír az, hogy a folytatások minden követelményének eleget tesz: mindenből több lett – dinoszauruszokból főleg. A rossz hír az, hogy sajnos a *Dino Crisis 2* már nem a CapCom favorit túlélő-horror stílusában készült. Shinji Mikame, a játék készítője megelőzte a stílus egyhangúságát taglaló kritikákat (miszerint a *Resident Evil* és a *Dino Crisis* szerkezetének már minden lehetőségét kimerítették); egy sokkal akció-orientáltabb (sőt, helyenként már-már arcade egyszerűségű) játékot készített, amely mégis megőrzi azokat az elemeket, amelyek az eredetit olyan izgalmassá tették. Újabb jó hír, hogy ez egy hatalmas lépés a megjósolható folytatástól – és jól működik.

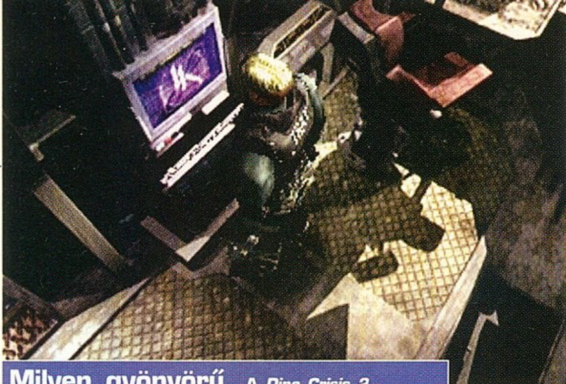
Az alapvető különbségek az első résztől már a játék kezdeténél nyilvánvalóvá válnak, és ennél a pontnál a túlélő-horror rajongói vagy utálkozva hajítják odébb a játékot, vagy a változásokra nyitottan örömmel fogadják az újabb epizódot. Míg a *Dino Crisis* egy összefüggő és nagyszerűen előadott történettel rendelkezett, a folytatás cselekménye inkább epizódokra bomlik. A játékot apróbb jelenetekre bontották; a történet szép lassan bontakozik ki egy sornyi mellék-cselekményszálon, amelyek öt nagyobb helyszínre bonthatók. Ahogy ezeket fölfedezted, és jönnek az elengedhetetlen dinoszauruszok, a képernyőn megjelenik egy pontozórendszer, amiben minden egyes kiirtott hüllőért bonuszt kapsz. Ezek a pontszámok hozzáadódnak az öt képernyőn elért eredményekhez, persze a program külön jutalmazza, ha sérülés nélkül jutsz át, és ha egy lövéssel több dínót is lekapsz.

Bár ez a rendszer könnyen lehetne elmozdulás az igénytelenség felé, mégis jól működik,



és szükséges a játékon belüli e relépésekhez: ahelyett, hogy a fegyvereket kulcsok, kódkártyá hasonló tárgyak segítségéve szerezned meg, a *Dino Cr 2*-ben a játékos azt vesz, akar, feltéve persze, hogy elegendő tőkéje. pályákon elszór találni számítóg konzolokat, amelyek ment pontokként és lőszerraktárként eg aránt tökéletesen funkcionálnak. Capcom-nak így lehetősége nyi kiváltani a leltárképernyőkön v szaladgálást, és a helyenként id gesítő tárgy-kombinálást.

A rendszer szépsége abba rejlik, hogy a játékosok tucat Velociraptor és Pleizoszaurusz életének vethetnek véget a rak vetők és lángszórók utáni hajszá ban, de akár hagyhatják is az egés hogy csak később foglalkozza a nehézfegyverzettel. Persze, vel a történet későbbi részéb már nagyobb és keményebb dinoszau



Milyen gyönyörű. A *Dino Crisis 2* grafikája nagy előrelépés az első részéhez képest











Hajrá! Kissé le fogsz izzadni abbéli igyekezetedben, hogy elkapd a leggonoszabb gyíkot, ami valaha is a Földön járt

kitenyéssze a gyilkosokat"

szokkal kerülsz szembe, néhány súlyosabb eszközt érdemes beszerezni. A Capcom előző játékaiból egyébként nem egy jó ötletet kölcsönvett a játék.

A rejtvények magját még mindig a kódkártyák és az alkalmankénti logikai tesztek képzik, míg a tagadhatatlanul szórakoztató párbeszédekkel tűzdelt filmjelenetek még mindig mosolyt csalnak a játékosok arcára – és persze nem hiányozhatnak a megszokott ajtó-animációk sem. Mivel az akció nagy része a párás esőerdőkben játszódik, a szabadabb tér beigazolta Mikame pergőbb cselekményre vonatkozó elképzeléseit; az egyszerű, mégis hatékony irányítási rendszer segítségével pedig könnyedén fogadhatod akár három dinoszaurusz egyidejű támadását is. Ó, azok a dinoszauruszok...

A nagyobb terek és a *Dino Crisis 2* akcióra helyezett hangsúlya még egy áldást hozott magával: a fejlesztők teljesen átdolgozhatták a grafikát. A két hős, Regina és Dylan jóval nagyobb és kidolgozottabb, mint az eddigi Capcom-túlélők, emellett a futás, oldalazás, fegyverkezelés animációja gyors és valósághű.

Az est sztárjai azonban mindenképpen a dinoszauruszok. Az első rész egyik leggyengébb jellemzője az volt, hogy a dinoszauruszok csak korlátozott számú támadással rendelkeztek. Ugyan jól néztek ki, de összehasonlítva Spielberg *Elveszett Világ*-ának tömeges Raptor-támadásaival bizony hiányolták mozifilm-beli társaik ravasz taktikáját; ez azonban most megváltozott.

A *Dino Crisis 2* dinoszauruszai ugyanis minden tekintetben olyan okosak, mint amelyek darabokra szedték az öreg Bob Peck-et a *Jurassic Park*-ban. Kezdjük ott, hogy hármas csoportokban támadnak, és általában úgy tűnik, hogy a semmiből ugranak elő. A raptorok megpróbálják bekeríteni a játékost különböző támadási formákkal, és ez a szintű taktikázás az egész játékra jellemző. A Triceratops azért támad majd, hogy megvédje a gyermekét, a Peizoszauruszok lesznek a víz, míg a Pterodaktiluszok a levegő urai. Annyit még elmondhatunk, hogy a show sztárja a hatalmas Gigantoszaurusz, amelyet az intróban szemlélhetsz meg, és amelynek a szerepe hasonló lesz a t *Evil 3 Nemesis*-ének feladatához, végigkísérvén a játékot. A *Dino Crisis 2* világát jelenleg 12 faj népesíti be; a Capcom ezt a nagyobb számot egy időutazást szerepeltető jelenettel magyarázza el.

Az első rész befejezését követően egy katonai alakulat meglehetősen ostoba módon átvette Dr. Kirk kísérletét, hogy kitenyésszék a történelem előtti ragadozókat. Ahogy azt már megszokhattuk, valami megint elromlik, és egy időutazási kísérlet visszadobja az egész telepet a Kréta korba. A *Dino Crisis*-es tapasztalatának köszönhetően kiválaszt- ▶

HOGY KELL...

A LEGTÖBB BÓNUSZT ÖSSZESZEDNI



A *Dino Crisis 2* szakít az első rész korlátozott fegyverhasználatával, és ehelyett a játékosok pénzjutalmat kapnak a levadászott dinókért, valamint bonusz összegeket a különösen ügyes lövésekért. Éppen ezért nem kell a játék végéig várnod, hogy megkapd azokat az aranyos rakétavetőket és lángszórókat. Az alapvető szabály csak annyi, hogy semmi pánik. Mikor elhagysz egy képernyőt, az ott található dinoszauruszok száma visszaáll az eredetire. Mindig hármas csoportokban támadnak, de egy közeli lövés egyszerre kettővel is elbánhat. Az így nyert bonuszokat a képernyő tetején szemlélheted meg.

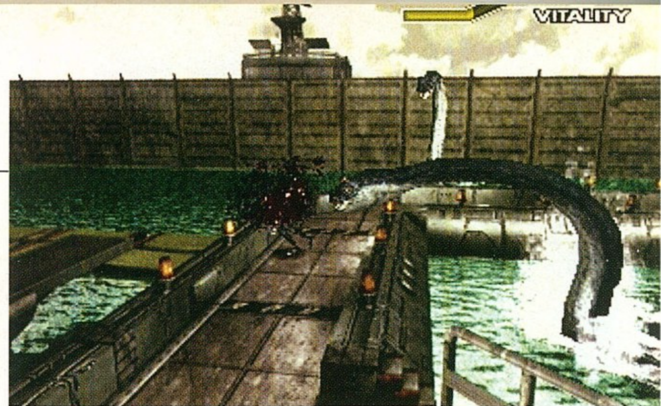


Mikor a zsebeid már dagadoznak a kőkemény munkával megkeresett pénztől, irányulj egy falra szerelhető számítógép-terminálhoz. Válaszd ki a Vásárlás lehetőséget (Shop), és foszd le a gépet. Egészségcsomagok és plusz lőszer szintén kapható.



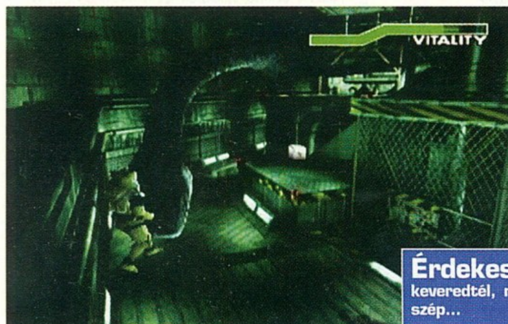
Érdemes odafigyelni arra, hogy bizonyos fegyverek nagyobbat sebeznek egyik-másik fajtán. A Ptarodaktiluszok például nem szeretik a lángszórót, míg a rakétavetőkkel barlanglakó barátaidat kínálhatod meg. A lángszóró segítségével a rosszindulatú növényzet is leaprítható.

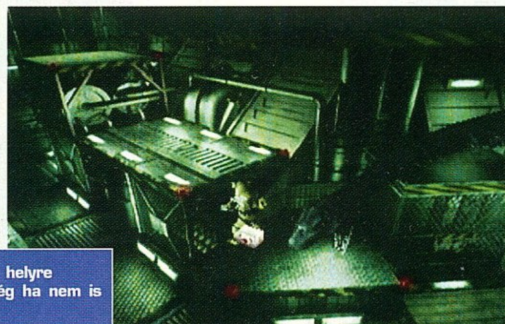






Két hónapig az ebéd kígyóhús lesz némi teával, miután sikerül szétszedned ezt a méretes rondaságot és cimboráit a kézifegyvereiddel





Érdekes helyre keveredtél, még ha nem is szép...



„Ragyogóan kidolgozott ügyes apróságok teszik egyedülállóan

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS (PSM08 10/10)
Kalandjáték zseniális történettel és nem kevés sokkoló pillanattal

ják Reginát (és társát, Dylan-t), hogy egy csapatnyi zsoldos segítségével visszamenve az időben kutassák fel és mentsék meg a túlélőket. Ennek köszönhetően pedig – ahogy Ripley is visszatért az idegenekhez az *Alien*-ben – Regina újból szembekerül a dinoszauruszokkal. A játék rendkívüli intróját nézve – amiben a katonai tábort darabokra szedi egy Gigantoszaurusz és párszáz Velociraptor – fény derül arra, hogy Mikame mozi-imádatának köszönhetően a látványvilágra nagy hatással volt a *Predator*, *A szakasz*, és persze a két *Jurassic Park* film.

A Kréta korba való visszatérés nagyszerű eszköz a játékos idegeinek borzolására is. A játék egyaránt folyik a komplexumban, és az azt körülvevő rengetegben; az első részhez hasonlóan a bázis bizonyos részeit csak akkor érheted el, ha megtalálod a megfelelő kódkártyát, de ahogy egyre előrébb jutsz a játékban, rájössz, hogy a *Dino Crisis 2* több, mint versenyképes a Capcom eddigi játékaihoz viszonyítva, a sokkolás és hangulat szempontjából. A környezet nagyobb változatossága is dob még egy kicsit az egészen; a CGI jelenetekbe átvezető mellék-színhelyek szintén lenyűgözők.



Itt kell még megemlíteni azokat a vízalatti részeket, ahol Dylan búvárruhát ölt, hogy átkutasson egy elsülylyedt bázist. Amellett, hogy ezzel megjelenik még egypár új, vízben élő faj, a víz csillogása és az itt használható ugró mozdulat azt az érzést kelti, hogy egy egészen új játékkal van dolgod. Ugyanez elmondható az első személyű al-játékokról is, amelyek újabb kellemesen sokkoló és ijesztő pillanatokkal szolgálnak. Az egyikben például Regina próbál elmenekülni dzsipjében egy rohamozó Triceratops elől, miközben a játékos a rakétavetőt kezelő Dylan-t irányítva pörkölhet oda párat a bestiának. Ez ugyan csak egy apróság, de az összhatás abszolút korrekt. Mindent összevetve a *Dino Crisis 2* jó hírei elnyomják a rosszakat. Rengeteg ügyes apróságot pakoltak bele, amelyek csak hosszabb játék után derülnek ki, mégis egyedülállóan okossá és játszhatóvá teszik a programot. A kamerák látószögei például folyamatosan olyanok, mintha üldöznének; persze nem követ senki, mégis, ez a jellemző sokat hozzátesz a feszültséghez. A játékvilág szintén rendkívül kidolgozott, a dinoszauruszok a háttérben settenkednek, a horizonton pedig egy történelem előtti világ körvonalai vehetők ki; kivételesen jól oldották meg a színhelyváltásokat is.

A rossz hír csak annyi, hogy a játék az akció stílusirányba elmozdulás miatt némileg kiszámíthatóvá vált. Tudni lehet, hogy a kameraváltásnál három szörny jelenik meg, és sajnos az irányí-





A félelemfaktort igencsak megdobták azóta, hogy a történelem legkevésbé ijesztő dinoszauruszai tiszteletüket tették az első részben.





Csinos darab. Annak ellenére, hogy ez a bestia legalább akkora, mint egy kertes ház, valahogy sikerült hősünket észrevétlenül megközelítenie

okossá a játékot..."

tás nem rendelkezik a szükséges érzékenységgel ahhoz, hogy pontosan el lehetne kerülni a támadásokat. Shinji Mikame és a Capcom mindezek ellenére is megérdemli a tapsot, hiszen a játék nagy lépés előre. A *Dino Crisis 2* távolról sem tökéletes, de egy szórakoztató és remekül játszható darab, amely a sok okos ötlet segítségével felülemelkedik az alapvetően egyszerű stíluson.

A *Dino Crisis 2* ugyan nem mutatja meg, merre vezet a túlélő-horror műfaj útja, de jóval közérthetőbb, mint az elődje, és nem áldozza föl a mélységet a kevésbé bonyolult játékmenet érdekében. Ez pedig jó hír...

Steve Merrett



Ugró gyíkok! Ezek a mozgékony fiúkák ahelyett, hogy a lépcsőn jönnének, inkább a felülről való megközelítést vállalják

HOGY KELL... UTAT VÁGNI



Mivel a *Dino Crisis 2* inkább az akciózásra helyezi a hangsúlyt, az első rész kódkártyáit egyéb megközelítési módszerek váltják fel.



Az elektromos zárakhoz például nem mindig kell megtalálni a megfelelő kártyát. Mindkét szereplő elsődleges és másodlagos fegyverekkel van fölszerelve. Reginánál a másodlagos fegyver egy elektromos kés, ami a segítségére van az elektromos záram kiügyeskedésében. Hasonló módon Dylan is tart magánál egy jó méteres machetét, ami jól jön, ha el kell takarítani az ajtót elborító növényzetet; ez egyébként használható a rosszindulatú rovarok eltávolítására is.



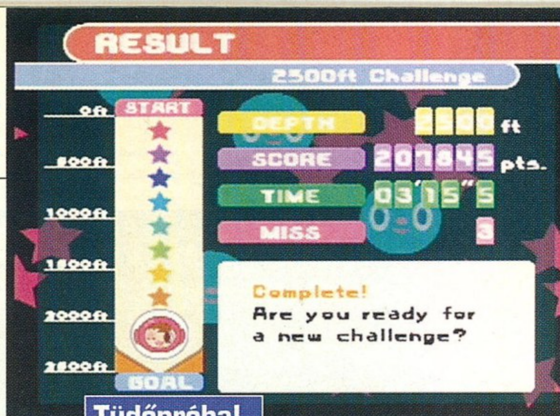
Ez az eljárás egyébként nagyobb akadályok esetében szintén működik. Nem tudsz keresztüljutni azon a nagy sziklán? Ne kínlódj a fejtörőkkel, csak ragadj meg egy rakétavetőt, és adj neki!

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

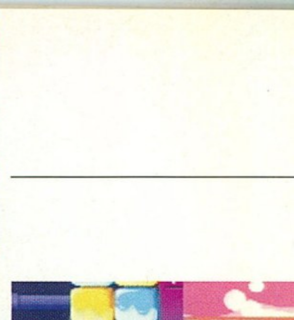
GRAFIKA	Változatos, de egy biztos: a dínók a sztárok	9
JÁTSZHATÓSÁG	Az arcade irányba való elmozdulás meglepően jól sikerült	8
ÉLETTARTAM	Iszonyú nehéz, de néha egyhangú	8

ÖSSZKÉP
Egy bátor lépés az arcade játékok irányába. A túlélő-horror műfaját közkedveltté tévő jellemzők megmaradtak, de a fegyveres akció pörgős tempója miatt a *Dino Crisis 2* lendületesebb, mint elődje

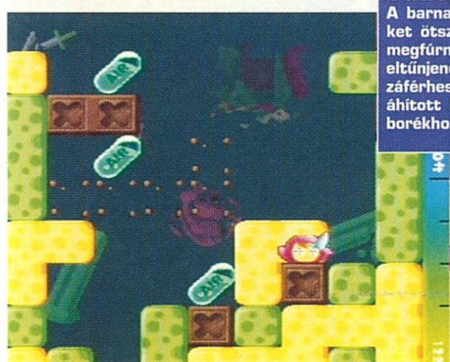
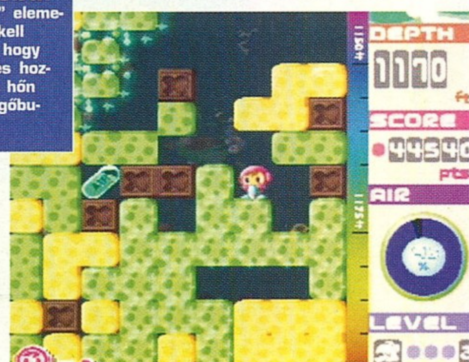
8 A TÍZBŐL





Tüdőpróba! A barna „X" elemeket ötször kell megfúrnod, hogy eltűnjenek és hozzáférhess a hőn áhított levegőbuborékhoz.


Mélyfúró! Irányítsd ezt a cuki rózsaszín Signor Drillert a Föld középpontja felé, és éld ki féktelen fúrási vágyaid.

BÁR A TÉGLÁK EZÚTTAL IS ZÁPOROZNAK, MR. DRILLER TÖBB, MINT EGY *TETRIS KLÓN*!



Mr Driller

„Élni és játszani csak egyféle képen érdemes: gyorsan!"

KARTOTÉK

KIADÓ:	Studio 3
FEJLESZTŐ:	Bandai
MEGJELENÉS:	Szeptember
KORHATÁR:	Nincs
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	Egy

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

BOMBERMAN (PSM 9/10)
Ami még mindig legjobb két-játékosú programok egyike.

Első pillantásra úgy tűnik, ismét egy puzzle-játékba botlottál, de a nyolcvanas évek arcade-stílusát követő Mr. Driller nem sorolható be a *Bust-A-Move* vagy a hagyományos tetriszek skatulyájába. Eltekintve a divatjamúlt öltözetben megjelenő középkorú főszertől, aki egy kis zsebpénz reményében fuvar-ajánlatokkal bombáz. A *Slot O Fun* körülményességét mellőző Mr. Driller komoly kihívást jelent a régi iskola híveinek: egyszerű, gyorsan játszható és ragályos.

A Mr. Drill célja minél gyorsabban, minél mélyebbre ásni. A fúrás során különböző típusú köveken kell áttörnöd, melynek érdekében el kell sajátítanod néhány alaptaktikát, illetve szabályt. Például, ha szétzúzol egy követ, a vele szomszédos azonos színű elemek is eltűnnek, vagy ha Time Attack Módban felkapod a kis stoppert, értékes perceket kapsz jutalmul. Ezek valószínűleg néhány perces játék után a véredbe ivódnak. Mielőtt leülsz a képernyő elé, állíts be egy ébresztőórát, mert könnyen belefeledkezhetsz a játékba, és legközelebb felpillantva az unokáid fényképét találod a falon.

A játék, alapvetően versenyfutás az idővel. Köztudott, hogy a föld alatt nehezebb lélegezni, mint a szabadban, ezért ha nem akarsz végleg a föld alatt maradni, el kell érned a következő a légbuborékot mielőtt elfogy a levegőd. A gyorsaság teszi a játékot élvezetessé, de ugyanakkor ez az, ami miatt soha nem fog feljutni a sláger listák csúcsára: a nagy rohanásban, ugyanis elveszik a pillanat öröme. A nehézségi fok emelése szintén mesterkéltnek tűnik, mivel az összes nehezen átfúrható „X"- kő mögött egy légbuborék rejtőzik. A Mr. Driller gyorsan kezdődik, majd egyre gyorsabbá válik, és mikor a zuhanó kövek kerülgetése bús keséggel kezd eltölteni, átmegy a korábbi tempóhoz méltatlan stílusba. Bár a váltás nem katasztrofális, rontja az összképet.

Két üzemmód jelenthet komoly kihívá a fanatikus kubikusoknak. A legizgalmasab a már említett Time Attack-mód, melybe puzzle-szerű szinteket az előre megadhat időkorlátón belül kell áttörnöd. A Surviva módban a cél olyan mélyre ásni, amilyen mélyre csak tudsz. A két-játékos módot a programozók sajnos fölöslegesnek tartott így csupán a pontvadászat és rekordbeáll tás nyújt némi versenyzési lehetőséget.

A Mr. Driller egy gyors, reakcióidő-te telő izgalmas játék, bár hiányzik belőle a plusz, ami a történelem felejthetetlen ját kai közé emelhetné. Mindamellett, kellemes perceket szerezhet az arcade-rajongóknak.. ■

Justin Calv

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Telt színek és éles kontraszt, de a alakok hagynak némi kivetnivalót maguk után.	7
JÁTSZHATÓSÁG:	Gyors, élvezető arcade-játék eltekintve néhány apró hiányosságtól.	8
ÉLETTARTAM:	A két-játékos mód hiányában a pontvadászat kevésbé élvezhető.	7

ÖSSZKÉP: *Mr. Driller* a régi iskola hagyományait követő nagyszerű arcade-játék, ami hibái ellenére könnyen felkerülhet a hírességek falára is. Bár a két-játékos mód hiánya érezhető, a program sok meglepetést tartogat a fanatikus kőműveseknek.

8 A TÍZB





Az undorító amerikai akcentus nem igazán illik a történelem előtti kelta világ misztikus hangulatához.





És lőn sötétség. A koromfekete folyosón csak sólyomszemekkel találod meg, amit keresel.





RESIDENT EVIL RPG-RAJONGÓKNAK? TÚL SZÉP, HOGY IGAZ LEGYEN.



Koudelka



„És akkor szembe kell nézned a gonoszok gonoszával!"

KARTOTÉK

KIADÓ	**Infogrames**
FEJLESZTŐ	**Sacnoth**
MEGJELENÉS	**Szeptember**
KORHATÁR:	**15 év fölött**
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	**Egy**

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?
FINAL FANTASY VIII,
az egyik legjobb játék
(PSM05 10/10)

Küzdöttél már elvarázsolt asztallal vagy karosszékkel? Kaptál már pofont olyan kéztől, ami a csukló fölött véget ér? Eddig nekünk sem volt részünk efféle kalandokban, de a *Koudelka* segítségével bepótolhattuk ezt a szégyenteljes lemaradást. A program egy bátor próbálkozás a harci játékok egyre unalmasam világának megújítására. A fejlesztők szándéka, a *Resident Evil* és a *Vandal Hearts* ötvözése dicséretes és ambiciózus terv, ám a kivitelezés elmaradt a várakozásoktól.

A *Koudelka* nem az RPG hatalmas hátterét használja a helyszínek kialakításához, hanem a *Resident*-hez hasonlóan termekre és szobákra osztja fel a játékteret. A szereplők épp úgy, mint a *Resident*-ben, itt is poligonokból felépített 3D-s alakok. A becserkészendő célpontok és eszközök, amiket össze kell szedned, világosan kivehetők. A játékosok irányítása eltér a *Resident* forgó-módszerétől, ezért meglehetősen körülményessé válhat eljutni az A helyszínről B-be, főleg, ha közben a kamerák is változnak.

Miután kiismered a játékos-irányítás csínjátbínját, szembe nézhetsz és megküzdhetsz a gonosz erőkkel. Az idővel meglehetősen idegesítővé váló örvény eljuttat egy kikövezett tábla-rácsra, aminek vajmi kevés köze lesz jelenlegi helyzetedhez. Kiábrándító, de a valós színfalak kimaradtak a játékból: nincsenek alsó és felső szintek, csak egy rács és rajta az ellenség. A csaták viszont nem fognak csalódást okozni egy RPG rajongónak sem: előre mégy, kiválasztasz egy fegyvert vagy varázslatot, lesújtasz, és máris készülhetsz az ellencsapásra. Legtöbbször sikeres stratégiának bizonyul, ha a legkeményebb kalandoroddal (Edward) megközelíted az ellenfelet és közelharcra kényszeríted, míg a puhányabb *Koudelkát* hátrahagyod, és távolról is hatásos varázslatokat, illetve fegyvereket adsz a kezébe. A bevethető taktikák száma azonban korlátozott, mivel az ellenség könnyen áttörhet a frontvonalon. A szűk támadó-repertoár a program legfőbb gyengéje: az ellenséget csak véletlenszerűen megvívott csatákkal semmisítheted meg, és így a harcok a végtelenségig elhúzódhatnak. Idővel a küzdelem izgalma is elenyészik, amin a bokádba harapó, majd gyorsan kinyiffanó férgek sem segítenek. A *Koudelka* minden bizonnyal a *Silent Hill* koronájára pályázik, de fantáziátlan csatáival kevés esélye van a trónfosztására.

Bár nem közelíti meg a *Final Fantasy* mélységét, van valami a *Koudelkában*, ami kiemeli a többi felszínes játék közül. Bonusz pontokat szerezhetsz a fizikumod, illetve varázserőd helyreállításáért, a túlélés kulcsa pedig a sebek begyógyítása mielőtt kritikussá válnának, illetve megfelelő fegyverek és varázslatok bevetése. Összességében azonban mégis csak egy nagy poloskavadászat a játék, némi RPG utánérzéssel fűszerezve. Hiányzik belőle az eredetiség, ami napokig a képernyő elé ültetné a PlayStation mániákusokat. ■

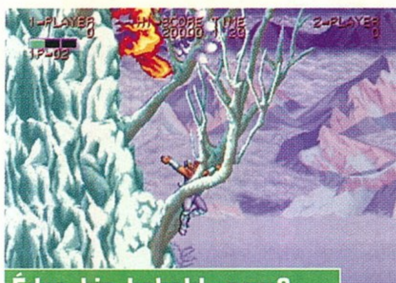
Pete Wilton

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Tűrhető, de nem kiemelkedő helyszínek és csatajelenetek	6
JÁTSZHATÓSÁG	Nehezen kiismerhető játék előre látható csatákkal	4
ÉLETTARTAM	Négy lemeznyi monoton harc	6

ÖSSZKÉP
EA *Koudelkában* két különböző programot, - egy RPG-t és egy 3D-s kalandjátékot - gyúrtak össze a fejlesztők. A házasság valószínűleg kiállja az idők próbáját, de még mindig a *Vandal Hearts II* és a *Resident* tűnik a legjobb partinak.

5 A TÍZBŐL



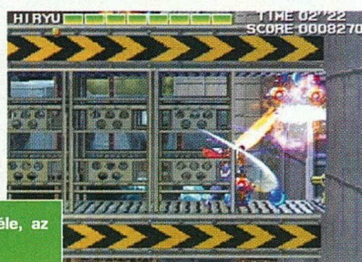
Édes kis kobold, nem? Szökdécseld keresztül a térbeli sokszögből álló helyszíneket a már ismert régivágású figurával!





Csodálnivaló törekvés. Hyru képében mindenféle, az eredeti játék grafikáját idéző rosszfiúval kell megküzdened.





RAGADJ MEG EGY KARDOT ÉS LÁSS VILÁGOT: ÉLTETŐ SZLOGENEK... DE NEM ÖRÖKKÉVALÓK



Strider 2

„Meglehetősen izgi játék teli bonusszal: egy ideig mindenképpen lefoglal

KARTOTÉK

KIADÓ	Virgin
FEJLESZTŐ	Capcom
MEGJELENÉS	Szeptember
KORHATÁR	Nincs
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy

HA EZ TETSZETT MIT SZÓLSZ EHHEZ?

R-TYPES (PSM 8/10)
A nyolcvanas évek hagyományos oldalról célzó hatlövetűje

Amikor a *Strider 2* berobbant az irodába (a hátsó hajóablakon) mulatságos eseménysorozat vette kezdetét. Csapatunk egy része megsejtette érkezését és indiánüvöltéssel, öklükkel az asztalt csapkodva rávetette magát a lemezre, hogy beteljesítse kardforgató álmait.

Utoljára ehhez hasonló hirtelen felindulást az eredeti *Strider* okozott, amely tavaly ünnepelte a 10. születésnapját. Akkoriban a *Strider* minden kis eldugott irodában ott volt, a Mega Drive-on, a Spectrumon és a Commodore 64-en, és klafa kis szórakozásnak bizonyult. Egy kardforgató titkos ügynök szerepét töltötted be, aki méltóságteljesen, a veszteségi statisztika állandó gazdagításával vágta keresztül magát az ellenséges bázisokon. Reggelire, ebédre és a délutáni teára is főnököket fogyasztott. Ó azok a régi szép idők!!! De már nem kell tovább nosztalgiáznunk, ugyanis megjelent a *Strider* második konzolos változata.

A folytatásra meglehetősen sokat kellett várnunk, de ha eddig a *Strider*-hez hasonló játékra vágytunk, akkor a *Strider 2*-vel mindenképpen elégedettek lehetünk; kísértetiesen hasonlít az eredeti játékhoz. Titkos ügynökünknek már a *Strider*-ből ismert feladatokkal kell megbirkóznia. Ahhoz, hogy egyik szintről a másikra eljusson le kell gyilkolnia minden útjába kerülő élőlényt, és be kell kerítenie a tiszteket. Nem túl sok agymunkát igénylő teljesítmény, de legalább pihentető. Ráadásként a hagyományos, oldalról célzó japcsi hatlövetű is megtalálható benne.

A grafika különleges módon ötvözi a régi és új technikai elemeket. Míg az előttünk elhaladó háttérdíszletek 3D-sek és térbeli sokszögekből állnak össze, addig a szereplők kétdimenziós figurák A játék során te magad is tanúja lehetsz annak, hogy ez a kombináció meglepően jól működik. A mélység hatások eme érdekes variációi felelősek a lenyűgöző perspektíva változásokért, és a kis kétdimenziós figurák életszerűvé tételéért. A főnökök az egész képernyőt betöltő, lélegzetelállító nagyságú figurák, akik halálos erejű forró plazmát okádnak bűzös szájnyílásukból. Undorító.

Meglehetősen izgi játék teli bonusszal, egy ideig mindenképpen lefoglal. A *Strider 2* legnagyobb hibája azonban az, hogy a hossza nem éri el egy teljes értékű játékét. Míg magasabb szinteken meglehetősen nehéz, ha alacsonyabb szinten játszol egy óra alatt túl vagy rajta. A szereplők változtathatók, de a játék menete nem, így nem sok minden bír rá arra, hogy sokáig nyüstöld ezt a játékot. Bár az eredeti *Strider*-t annak idején mindnyájan imádtuk, ma fájó szívvel kijelenthetjük, hogy a mostani játékokhoz képest, a *Strider 2* már elavult és túlságosan egyszerű. Amennyiben hosszú távú befektetésre vágysz, semmiképpen sem ajánljuk. ■

Al Bickham

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

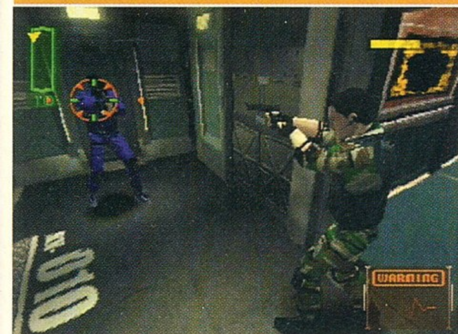
GRAFIKA	a 2D-s és 3D-s ábrázolás kitűnő kombinációja	7
JÁTSZHATÓSÁG	egy csipetnyi szórakoztató „old school" (hagyományos) brutalítás	7
ÉLETTARTAM	Az igazi ünneprontó rész: egy pillanat alatt megunod	3

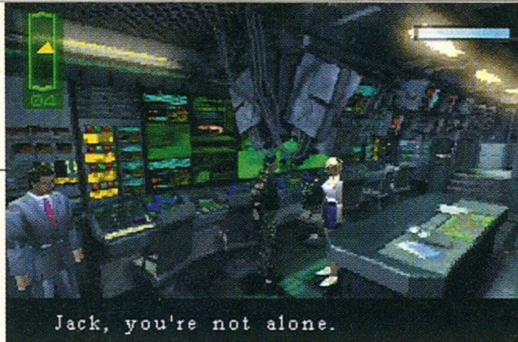
ÖSSZKÉP
Dobd el az agyad, nem lesz rá szükséged a *Strider 2* közben – és ez nem feltétlenül baj. Nem rossz játék, amíg tart, egy gond van csak, hogy viszont nem tart sokáig

6 A TÍZBŐL



„Büntesd meg az ellened vétkezőket", de a zárt kocsitérben csak rövid sorozatokat lőj!







Hosszú a szerelvény. Idővel azon kapod magad, hogy kocsiról-kocsira járkálsz készletek után kutatva.

Jegyeket, bérleteket ellenőrzésre felmutatni! Mássz fel a kocsi tetejére, ha feltűnik egy sínbohóc, vagy egy terrorista.





NEM, NEM, HADD MENJEN! CSI-HU-HU-HU, CSI-HU-HU...



Chase The Express

„Mióta számít az *Under Siege 2* irányadónak a játékok terén?"

KARTOTÉK

KIADÓ:	SCEE
FEJLESZTŐ:	Sugar & Rockets
MEGJELENÉS:	Szeptember
KORHATÁR:	15 év fölött
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	Egy

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
(PSM 08 10/10)
Egyszerűen briliáns, gondolkodtató rejtvényekkel

Talán megfordult már a fejedben, hogy tovább üldözöd a robogó vonatot, hátha izgalmasabbá válik a játék. Ám ne felejtsd: „A temető tele van optimistákkal." A gyengécske forgatókönyv egy katonai vonat, egy terrorista támadás és egy nukleáris robbanófej körül bonyolódik, és gyanúsan hasonlít egy már jól ismert játékhoz. De mióta számít az *Under Siege 2* irányadónak a játékok terén?

Azt állítani, hogy a CTE a *Resident Evil* alapján készült, távolról sem helytálló. A programozók valójában minden részletet lemásoltak, az irányítópulttól kezdve a készlet-nyilvántartáshoz használt betűtípusokig. Sőt, még az engedd-le-a-kádat-és-megtalálod-a-kulcsot trükköt is átvették. Amit elfelejtettek utánozni, az a feszültség, a játszhatóság és a mögöttes tartalom. Ezek után nem meglepő, hogy a csatajelenet kész katasztrófa. A kézi célzórendszer az ellenségre helyez egy keresztet, és apró nyilakkal jelzi a célzás pontosságát: épp, mint a *Syphon Filter*-ben. Hála a *Resident*-ben megszokott rögzített kamerabeállításoknak, a játék több mint 90 százalékában nincs az ellenség a képernyőn. Ha puskavégre akarod kapni őket, körbe-körbe kell rohangálnod, amíg be nem kerül egyikük a kamera látószögébe. Ha eddig nem lőnek szitává, elkezdhetsz tüzelni. Ha takarékoskodni akarsz a municióddal, és inkább elbújsz a járőrök elől, csak ki kell kerülnöd a látószögükből. A következő trükköt a kutyáknál kell bevetned: ha meg akarsz szabadulni tőlük, hajolj le, különben a golyók elrepülnek az ebek fölött.

Ha játszottál a *Resident Evil*-lel, már tudod, milyen idegesítően hosszúak a pályák közti szünetek. Vajon kinek az ötlete volt ezeket az üresjáratokat a vonat aktuális állomáshelyéről tájékoztató FMV filmekkel kitölteni?

A játék általános problémája, hogy az egész történet a vonat szűk zárt terében játszódik, ahol előre-hátra rohangálva kell a feladatot megoldanod. Keveseket kárpótol a negyedik kocsiban található és a tizenötödikben felhasználandó kis kütyüért folytatott harc izgalma a játék összes hibájáért. A fejlesztők jóindulatát egyedül az bizonyítja, hogy legalább a programot tartalmazó két CD-t megkímélték a szenvedéstől, mivel négy-öt óra alatt a játék végére lehet érni. Persze, csak akkor, ha nem egy különleges befejezést választasz.

A Chase The Express pályafutása valószínűleg egy kamikázé-bombázó repüléséhez lesz hasonlatos: nagyot durran és nem túl hosszú életű. ■

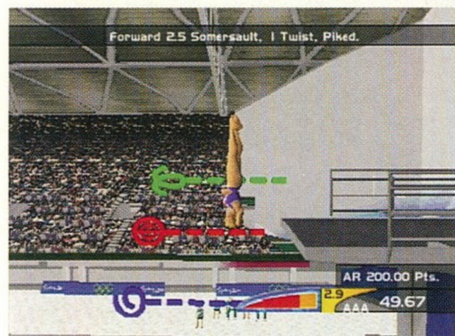
Zy Nicholson

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Monoton, durva textúrával és zavaró FMV-kkel.	5
JÁTSZHATÓSÁG:	Ha a harci-rendszer nem működik fairen, minek egyáltalán harcolni?	3
ÉLETTARTAM:	A másfajta befejezés lehetősége nem jelent erős késztetést az újrajátszásra.	2

ÖSSZKÉP: Egy egész könyvtárra való hibát sikerül az alapkoncepcióba belezsúfolni, de más szempontból sem nyújt sok örömöt a játék. Nem lesz könnyű kitörölni ezt a szégyenfoltot játékfejlesztés világából.

4 A 10-BŐL



Ugrás, szökellés, miegyéb – csak gyorsan azokkal az ujjakkal! Ahogy várhatóvolt, a joypad eszeveszett püfölése a nap sztárja, azonban emellett stratégiázásra is marad idő





A vízi-sportok szerelmeseinek íme egy vagonnyi medencés versenyszám. Tényleg jól sikerültek!

MEGSZÁLLOTT, LÓGÓS, VAGY HÉTVÉGI SPORTOLÓ – TE MELYIK KATEGÓRIÁBA TARTOZOL



Sydney 2000

„Rengeteg és élvezetes a kétjátékos mód,

KARTOTÉK



KIADÓ	Eidos
FEJLESZTŐ	ATD
MEGJELENÉS	Szeptember
KORHATÁR	Nincs
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egytől nyolcig

Kevesen merték versenyre hívni az atlétikai játékok királyát, az *International Track And Field*-et, egy okból: a játék úgy tűnt, hogy a lehető legmagasabb szinten valósította meg a gombpüfölést. Ekkor azonban megjelent az Eidos, hogy bemutassa a nyár másik fő sporteseményét, és még egy igényesen kidolgozott Egyjátékos móddal is kecsegtet, hogy mélységet adjon a(z ujj)fájdalmas játékmenetnek.

Egy komoly probléma az atlétika-szimulátorok fejlesztőinél, hogy úgy készítsék el az idegesítően fájdalmas játékmenetet, hogy a játékosnak megérje az összes remegő ujj – tehát vagy kell valami, ami végig ébren tartja az érdeklődését, vagy a játék végén kell bemutatni valamit, ami megérte a fáradságot. És bár a *Sydney 2000* hasonlít a *Track And Field*-re annyiban, hogy nagyon jó érzés vele legyőzni a barátaidat, nem mindig üti meg a mércét.

A játék maga 12 sportágat szerepeltet, a hagyományos kedvencektől – itt említendő a 100m-es futás és a gerelyhajítás – az újabbakig, mint a kajak-szlalom és a kerékpározás. Ami igaz, az igaz, az Eidos-nak sikerült megtalálnia az egyensúlyt az ügyességet és az agyatlan gomb-gyilkolást igénylő versenyszámok között, mint például a 110m-es gátfutás, vagy a 100m-es úszás. A galamblövészet esetében például összpontosításra és precizitásra van szükség.

Sajnos, az a jellemző, hogy a gombokat püfölve megfelelően felgyúrhatod a játékosaidat, az élvezeti skála rossz oldalán helyezkedik el. És bár növeli az időt, ami a játék megnyeréséhez szükséges, egy verseny-alapú, ötletesebb rendszer jobban működött volna.

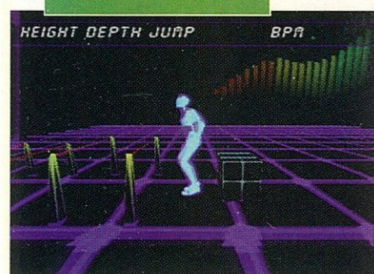
Sajnos a töltési idők maratoniak. Még a Gyakorló módban is, ahol pedig a versenyszámokat sokszor meg kell ismételni, állandóan várni kell a töltögetésre; ez pedig nagyon idegesítő tud lenni.

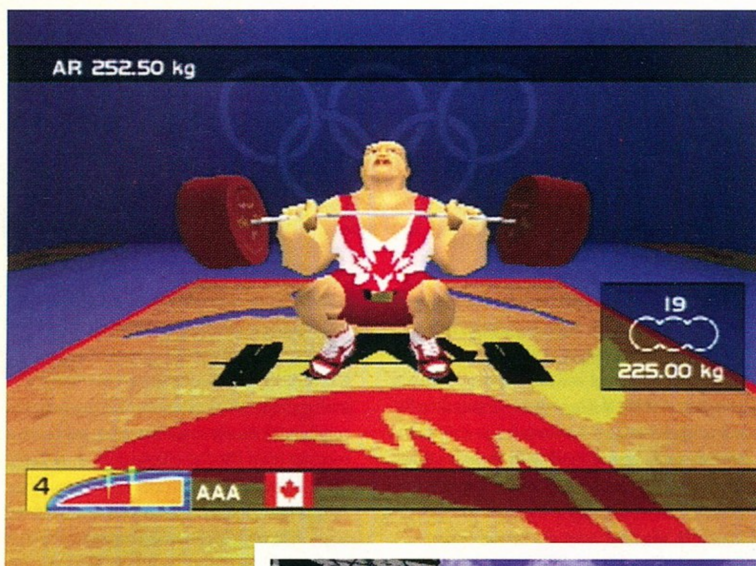
Van néhány olyan terület, ahol úgy látszik, hogy az ATD meg akarta magának spórolni a munkát. Például a sportolók mozgásrögzítése olyan, mintha egy embertől származna. Az eredmén pedig egy szuper-nehézsúlyú súlyeme aki kecsesen rázza a csuklóit egy-egy sikeresen bemutatott gyakorlat után. visszajátszási szögek is enyhén gyanú – ha olyan balszerencsés vagy, hogy sprintnél a közelebbi oldalról szemlé lődsz, előfordul, hogy semmit sem látsz. Persze azért nem csak negatív tulajdonságai vannak a játéknak: a kommentár, az arénák, és a sportolók felszerelése mind hivatalos licenccel rendelkezik, és ez valamennyire segít előteremteni az olimpiai hangulatot.

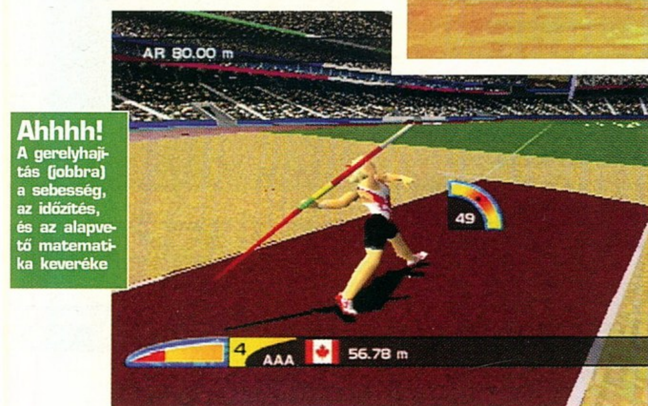
A *Sydney 2000* sok kellemes kétjátékos pillanatot tartogat a számodr de az egyjátékos mód gyakorlatilag p csék. A tornatermi gyakorlatok sokka kevésbé szórakoztatók, mint a valódi verseny, és az Eidos jobban tenné, ha átgondolná a stratégiáját, amivel a já tékot hosszan tartóvá akarja tenni. M lenne, ha beletennének még egy pár sportágat? Biztos nem lenne olyan ne hez odacsapni a meglévőkhöz a távo ugrást, a 200m-es futást, a diszkoszve tést, és az új úszó-számokat, mivel



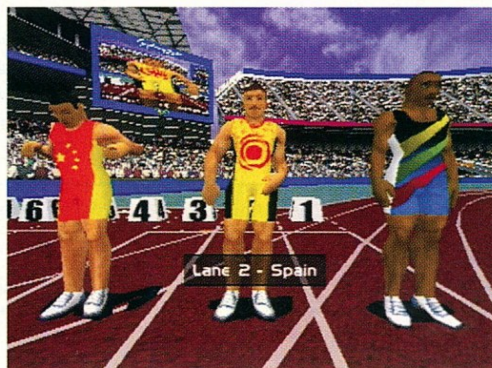
A virtuális játék. Püföld a gombokat, hogy minél jobb időt érj el a tornateremben, ahol az egyetlen ellenfeled az óra. Ez egyébként nem valami szórakoztató





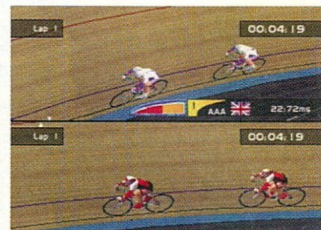


Ahhhh! A gerelyhajítás (jobbra) a sebesség, az időzítés, és az alapvető matematika keveréke



HOGY KELL....

NYOMNI A PEDÁLT AZ ARANYÉRT A SPRINTVERSENYEKEN



Az elején tekerj gyorsan, és az első kört olyan 75 százalékos teljesítménnyel tedd meg...



A második körben pihenj egy kicsit, és készülj fel a végső csatára...



Végül pedálozz őrülten, mintha démonok szállták volna meg, amíg elsőnek át nem érsz a célvonalon.

de végül is egyedül az igazi”

mind a játékban meglévőkön alapulnának. A *Sydney 2000*-n látszik, hogy sokat dolgoztak vele, de még így sincs meg benne az a plusz, ami az olimpiai aranyérem elhódításához kell. A készítők megpróbálták a versenyszámok változatosságával és a játékosok olimpiai módban történő fejlesztésével elérni, hogy a játék magával ragadóbb legyen, mint az *International Track And Field*, sajnos ez nem sikerült: ugyanúgy a játékos mód dominál, mint a hasonló stílusú gombgyilkos programok esetében. Ahogy azt mindenki tudja: „Egyedül nem megy...”. A *Sydney 2000*-n ugyan látszik, hogy sokat dolgoztak vele, de még így sincs meg benne az a plussz, ami az olimpiai aranyérem elhódításához kell. ■

Lee Hall



Már előre fáj az ujjunk – íme a tizenkét kiválasztható olimpiai versenyszám

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2 (PSM08 7/10)
Csak a grafikája hagy kívánnivalót maga után.

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA	Nagyon jó, de tulajdonképpen végig ugyanaz	8
■ JÁTSZHATÓSÁG	Bátor – még ha nem is tökéletes – próbálkozás az egyjátékos fronton	7
■ ÉLETTARTAM	A többjátékos mód örökké király marad; az olimpiai mód is kellemes	7

■ ÖSSZKÉP
Sokkal élvezetesebb, mintha egy sajtreszelővel dörgölnéd az ujjaidat, bár az eredmény végül ugyanaz. Kimerült, fáradt, és használhatatlan leszel hetekig. Jó próbálkozás, de sajnos az utolsó gátat nem sikerült vennie.

7 A 10-BŐL

AHOL BÉNA EMBERKÉK BÉNA JÁRMŰVEKKEL SZÁGULDOZNAK



ATV Quad Power Racing

KARTOTÉK

KIADÓ	Acclaim
FEJLESZTŐ	Climax
MEGJELENÉS	Szeptember
KORHATÁR	Nincs
JÁTÉKOSOK SZÁMA	1 vagy 2

Normális körülmények között az ember azt hinné, hogy végigdöngölheti az összes pályát egy négykerekű motorral, ám el kell hogy szomorítsam a rajongókat. A játék elején a gyakorló pályákon furcsa módon még nem borulunk fel az első kanyarokban, pedig homokdűnéken és jégen is szlalomozhatunk, viszont ha már jobban belemélyedünk, észrevesszük hogy a legkisebb kavicsokon is könnyebb elcsúszni, mint egy banánhéjon.

Nyugodtabb lenne a lelkiismeretünk, ha csak ennyi kivetnivalót találnánk az *ATV Quad Power Racing*-ben. De sajnos a játék tele van kevésbé szembetűnő és nagyon is szemetszúró hibákkal. A legidegesítőbb az, amikor egyszerre több jármű is feltűnik a képernyőn, mert ekkor olyan érzésed támad, mintha a processzor kiszállna a gépből, és káromkodva becsapná maga mögött az ajtót. Ugyanis a 80 km/h sebesség inkább húsznak tűnik az esetek többségében. Sajnos a grafika sem sikerült valami szemet gyönyörködtetőre. Vannak olyan helyek a pályákon, ahol a dombos részeknél a grafika hiányossága miatt látod az ellenfeleidet, amint épp egy sziklán hajtanak keresztül, és ez a tény azon felül, hogy idegesít, még könnyen meg is tévesztheti. A pályák felépítése is olyan sablonos sémákból áll, hogy az első kanyar után már tudni fogod mi vár rád a következőben. Nem is beszélve az útra belógó temérdek gazról. Szomorú, hogy ezt kell mondanom, de az *ATV* olyan béna lett, hogy ezt még tovább rontani már művészet lenne. ■

Al Bickham



„Ami minket lelomboz" Gyengén kivitelezett grafika, halálra tömött képernyő, iszonyatos lassúság és nagyon ócska pályák. Akkor inkább költs el az árát a Vidám Parkban...



PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Semmi említésre méltó...	4
JÁTSZHATÓSÁG	...itt még annyi sem.	3
ÉLETTARTAM	Ahogy jött, úgy ment.	2

ÖSSZKÉP: Ez a játék idáig sem hiányzott senkinek, de ezentúl biztos, hogy nem is fog. Az *ATV Quad Power Racing* egy igen alultáplált szerzemény gyenge grafikával, nem igazán korszakalkotó játszhatósággal. Azt ajánlom mindenkinek, hogy messziről kerülje el!

3 TÍZBŐ

KÖZLEKEDÉSI SZABÁLYOK? MINEK?



Street Scooters

KARTOTÉK

KIADÓ	Eon
FEJLESZTŐ	TYO
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	Nincs
JÁTÉKOSOK SZÁMA	1 vagy 2

Régebben a robogókról sajnos azok az emberek jutnak az eszünkbe, akik a motorról kapják le a mit sem sejtő járókelő válláról a táskáját, és egy észveszejtő kamikaze üvöltés kíséretében el is tűnik a tett színhelyéről. De szerencsére ez a tény egy pár év leforgása alatt „kiment a divatból", és ma már örömmel száguldozunk a városban kisméretű járgányunkkal.

Azonkívül, hogy mindennapjaink szörnyű forgalmi dugóit elkerülve kell kis sikátorokon át közlekednünk, még a *Road Rash*-ből már jól ismert küzdelem is a tennivalóink között szerepel. A számos választható karakter mindegyike fel tud kapni valami használható tárgyat menet közben, amit csekély odafigyeléssel hozzávághatunk riválisainkhoz. De ha ez valamilyen okból kifolyólag túl komplikálnak tűnik, akkor csak rúgj bele egyet és ellenfeled szépen felkenődik a falra. Hiszitek, vagy sem, ebben a játékban minden olyan motívum szerepel, ami egy pompás játékhoz kell. Remekbeszabott pályákon, nélkülözhetetlen zárt téren belüli és szabadban való üldözéseken, lépcsőfeljárókon, vízeséseken és rengeteg bezárt ajtón kell átgázolnunk. Számos opciók közül válogathatunk, beleértve a gyakorló-, és a bonuszpályát, ahol egy kissé hiperaktív macskát kell elkapnunk. Ez idáig mind nagyon dicséretes, de a *Street Scooters* sajnos olyan, mintha nem lenne igazán befejezve. A grafika hiányos, a pályák néha összefüggéstelenek, és a harc sem funkcionál úgy, mint ahogyan kéne. És ez igazán nagyon bosszantó. ■

Paul Rose





„Ami minket lelomboz" Az biztos, hogy ez nem London 1965-ben, de azért nem olyan rossz. Mikor jön már a Modern Talking?

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Nagyon részletes, de csak a rossz értelemben.	5
JÁTSZHATÓSÁG	Játszható, csak egy kicsit hiányos.	6
ÉLETTARTAM	Biztos, hogy nem csak egyszer fogod végigvinni.	6

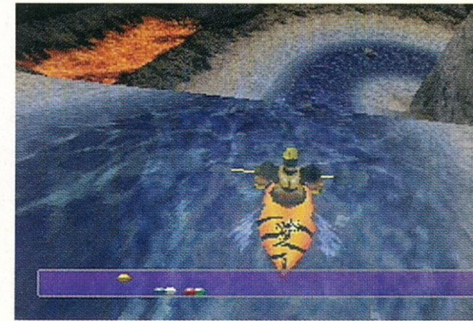
ÖSSZKÉP: Azzal, hogy csodálatosan kivitelezett pályákon arra mehetsz, amerre csak akarsz, a *Street Scooters* kiérdemelte a megbecsülésünket. De annak is sajnos csak a felét, mert a grafika néha rémisztően hiányos.

6 TÍZBŐ

AMITŐL A HAB CSAK A SZÁDBÓL FOG JÖNNI



Wild Rapids



KARTOTÉK

KIADÓ	Eon
FEJLESZTŐ	Fujimic
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	Nincs
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy vagy kettő

Ez egy olyan játék, ahol a szabályokat nyugodtan elfelejtheted, mert nincsenek is, úgyhogy ellenfeleidet egy könnyed mozdulattal átfordíthatod a vízben, természetesen akaratuk ellenére. A lényeg, hogy minél extrémebben evezz le az éppen aktuális folyón vagy vízesésen.

Nem is csodálkozunk azon, ha ez már felkeltette az érdeklődésedet. De a *Wild Rapids* minden, csak nem izgalmas. Ugyanis a játék felépítését valószínűleg egy olyan „hozzáértő szakember" készítette, aki biztos, hogy még életében nem látott egy szimpla evezőt sem. Sőt, a víz grafikai kivitelezése is páratlanul gyenge, mert inkább hasonlít egy kékszínű aszfaltútra, mintsem egy folyóra, nem is beszélve a temérdek kitüremkedő szikláról. Olyan idióta és irreális akadályokat kell kikerülnöd, amik egy igazi vadvízi kajakozónak még a legrosszabb rémálmaiban sem fordulnak elő. Példának okáért jéghegyek, lávafolyam és alligátorok próbálnak majd megakadályozni abban, hogy az első helyezést elérd. A *Wild Rapids* igen silány és összefüggéstelen opcióival csak még jobban összezavarja a játékost, ahelyett, hogy inkább egyszerűnek és átláthatóbbnak kéne lennie. Ráadásul a kétjátékos mód is olyan gyatra, hogy még az életkedve is elmegy az embernek. Pedig ez lehetett volna a játék mentőmellénye a totális kudarcból. Ami nem is csoda, hiszen meglepve észleltük, hogy ugyanaz a fejlesztőgárda felelős ezért a játékért, mint a szintén nem túl észszerű akadályokkal teletűzdelt *Cool Boarders*-ért. Oh, istenem. Könyörögve kérlek, hogy a továbbiakban ments meg a többi iszonytató extrém sporttoktól. ■

Paul Rose



Temérdek kajak. Az extrém sportok csak addig maradnak érdekesek, amíg szebbnél szebb és minél veszélyesebb trükkökkel kápráztathatjuk el a nagyérdeműt.

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Hát, a feeling-et jól eltalálták.	3
JÁTSZHATÓSÁG	A WC lefolyóban biztosan szebben mutatna.	2
ÉLETTARTAM	Talán valamennyire még élvezhető is.	3

ÖSSZKÉP
Az biztos, hogy úszógumi nélkül úgy elsüllyedne a játékrengetegben, mint egy darab kő. Az ötlet nagyon jó, de egy kis eredetiséget is vihettek volna a *Wild Rapids*-ba, ez napjainkban már nagyon kevés, mert ennél a programnál gumicsónakkal a Balaton is sokkal izgalmasabb.

3 A TÍZBŐL

SZÜLŐI FIGYELMEZTETÉS: EBBEN A JÁTÉKBAN NEM KELL ELEMET CSERÉLNI



RC De Go

KARTOTÉK

KIADÓ	Acclaim
FEJLESZTŐ	Taito
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	Nincs
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy

Mi nagyon kedveljük a Taito-t, azt a céget, aminek a *Bust-A-Move*-ot és a vadonatúj Landmaker-t köszönhetjük. Éppen ezért nem is számítottunk az *RC De Go* megjelenésére. Ez körülbelül olyan, mintha Berényi Miklós elmenne közlekedési rendésznek – valahogy nem a műfaja. De ez nem csak szimplán egy Taito játék, ez inkább egy kifejezetten béna Taito játék.

Az ötlet egyszerűen csodálatos. Vegyél alapul néhány távirányítós kisautót, és versenyeztesd őket kül-, és beltéren egyaránt az előre kialakított pályákon. Olyan, mintha a *GT*-t és a *Re-Volt*-ot ötvöznénk. Bárcsak így lenne... Mielőtt az autók a startvonalhoz kerülnének olyan érzés kerít a hatalmába, mintha a Taito szándékosan összekeverte volna a kocsik irányítási frekvenciáit. Ráadásul a kamera is a lehető leglehetetlenebb állásokból mutatja az autókat, ugyanis össze-vissza forog. Ezt az autók szinte már betegesen érzékeny irányítása nehezíti meg, ráadásul az állandóan váltakozó kameraállások miatt még azt sem látod, hogy milyen dőlésszögű kanyar van előtted. Emiatt biztos, hogy sorozatosan vagy a falnak, vagy az ellenfeled autójának fogsz ütközni. Ráadásul végig arra kell figyelni, hogy ki ne fuss az időből és ezért olyan minden egyes verseny, mintha sosem érne véget. Egyszóval legalább harmincötféle kameraállás váltakozik csak egy pálya leforgása alatt, ami miatt az adrenalin szinted biztos, hogy az egekig fog szökni, ahelyett hogy az legyen a legnagyobb gondod, hogy hogyan tudnád betuszkolni a fejedet az aprócska motorháztetőbe. ■

Pete Wilton



Egy kis RC. Te és a játékostársad tönkrezúzhatjátok egymást miniatűr autóitokkal. Vigyázz, ha véletlenül ütközöl az utolsó körben az Escort XR3i-vel



PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Pompás színek és tökéletesen aprólékos, de egyben zavaró	6
JÁTSZHATÓSÁG	Az idióta kameraállások és az irányítás is szörnyű	4
ÉLETTARTAM	Számos tennivaló, de valamiért mégsem hoz lázba	4

ÖSSZKÉP
Néhány eredeti ötlettel teljesen egyedivé lehetett volna tenni az *RC De Go*-t, de annyi fantasztikus autós játék jelent meg a riválisaként, hogy semmi értelme pont erre pocsékolnod a pénzedet

4 A TÍZBŐL









Nindzsa kebab
Szomorú módon a kamikaze támadások eredménye a hirtelen halál, és ennek eredményeképpen inkább azon kell gondolkoznod, hogy kapd el az őröket csendesen

VIGYÁZZ AZZAL A KARDDAL. MÉG MEGVÁGSZ VELE VALAKIT...



Tenchu 2: Birth Of The Assassins

„Nem ez az a játék, ahol nekieshetsz minden ellenségnek, hogy

KARTOTÉK

KIADÓ	Activision
FEJLESZTŐ	SEJ
MEGJELENÉS	Szeptember
KORHATÁR	18 év
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy

Valamiért a legtöbb embernek az a meggyőződése, hogy a nindzsák tiszteletreméltó harcosok voltak. A valóságban hagy egy Daimó (a középkori Japán hadurai) őket alkalmazta bérgyilkosként, tolvajként, vagy kémként, a többi Daimó megbecsülése nagyban csökkent. Egy olyan társadalomban, amely a tisztességen és a becsületen nyugszik, egy ilyen tett a legősibb törvények ellen való vétek volt.

Azonban mi jelenleg 2000-t írunk; kit érdekel a történelem? A *Tenchu 2*-t egész biztosan nem – itt keveredik a nindzsák eszköztára és a Bushido becsületkódex, amelynek eredményeképpen egy teljesen tisztességes nindzsát kap a játékos. Aggodalomra semmi ok – a játék még így is csúcs.

Az első rész rajongói ismerik már a lényeget. Lehetsz Rikimaru vagy Ayame, két ígéretes nindzsa, és lopakodást, ravaszságot, és némi tervezést igénylő küldetéseket kell végrehajtanod. A munka elvégzéséhez rendelkezésedre áll a kardod, egy mászókarom, és egy rakás más eszköz, mint például a sebkötöző csíkok, vagy a puskapor.

Az ellenséggel való nyílt harcot mindenképp kerülnöd kell. Nem ez az a játék, ahol nekieshetsz minden ellenségnek, hogy aztán sértetlenül kerülj ki a küzdelemből. A harcosok, őrök, és egyéb ellenségek, akikkel a játék során találkozol, legalább annyi sérülést képesek neked okozni, mint amennyit te nekik, és ha véletlenül egy olyan nindzsával akadsz össze, aki mérgezett pengével hadonászik, jobb, ha visszakúszol a fák közé...

A rajongók azonban arra is emlékeznek majd, hogy erre is van megoldás. Tartsd lenyomva az ◎-t, és Lopakodó módba kerülsz, ami bár lassabb a normális mozgásnál, teljesen zajtalan. Amíg nem kerülsz az ellenség látóterébe, és oldalról, vagy hátulról



közelítesz, elintézheted a kardod egyetlen suhintásával. Ha nagyon pontosan dolgozol, még egy kis jelenetet is kapsz jutalomképpen, ahol nindzsád stílusosan tesz pontot a delikvens életének végére. Szükségtelen mondani, hogy nem a legvértelenebb játékok egyike – húsz perc és úgy érzed, megvadulsz a sok vöröstől...

A *Tenchu 2* egyik erőssége a mód, ahogyan a terepet felhasználhatod a lopakodásra. Egy pár próbálkozás után rádöbbensz a nyílt harc reménytelenségére – túlságosan sok egészségpont-vesztés ahhoz, hogy tartós módszerként használd. A terepet támadásra és védekezésre is felhasználhatod: mi történne mondjuk, ha felkúsznál arra a fára? Talán felülről vethetnéd magadat a gyanútlanul elhaladó ellenségre, hogy aztán

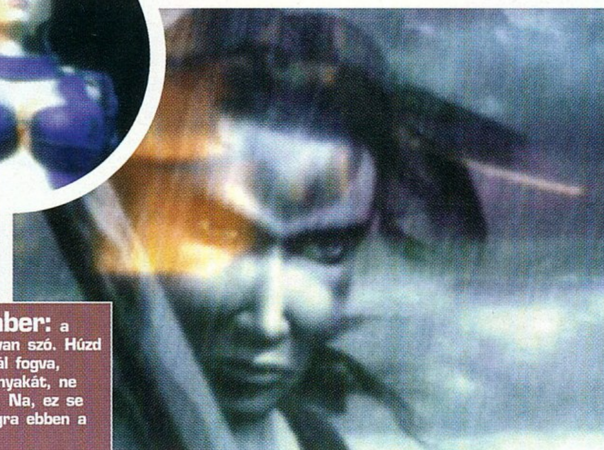




Nyúgözz le mindenkit! A parkban való surranás közben nindzsánk azt se tudja, hol van, mikor valaki az égből ugrik rá







Egy élő ember: a maszkos fickóról van szó. Húzd vissza a szarvaknál fogva, majd tekerd ki a nyakát, ne zavarogjon többet. Na, ez se megy már farsangra ebben a szerkóban...

HOGY KELL...

CSENDES ORVGYILKOSSÁ VÁLNI



Az egész erre megy ki – a puszta erő helyett a meglepetést felhasználni fegyverként. A trükk az, hogy fedezékek mögött kell bujkálni, amíg csak el nem éred az ellenfeledet.



Most osonj fel a legközelebbi falra, és a Nézelődés gomb (R1) segítségével tartsd a szemed az ellenségen. Ne mozdulj, amíg nem vagy benne biztos, hogy hátat fordított neked.



Jól csináltad, és a jutalmad egy jelenet, ahol Rikimaru megmutatja, mit tud a karddal –így kell stílusosan és hatékonyan megszabadulni az ellenségektől.

aztán sértetlenül kerülj ki a küzdelemből"

csendesen végezhess vele? Mindig talalékonynak kell lenned, hogy felhasználhasd a környezetedet, akár erdőről, tengerparti városról, vagy hegyi településekről van szó.

A játék egyetlen rossz tulajdonsága, hogy nem sokban különbözik az eredetitől – nincsenek új mozgások, csak egy újabb csomó lopakodós küldetés. Ez azért nem sokat ront a hangulaton – még mindig hamisítatlanul élvezetes, és ha egy küldetés esetleg legyőzne, egyből megjön a kedved, hogy újra játssz, és szembeszállj vele a győzelemért. Ennyi elég is történelmileg hűtlen nindzsa barátainkról – a *Tenchu 2* kötelező azoknak, akik kihagyták az első részt, és megér egy pár kellemes órát azoknak is, akik nem. ■

Al Bickham



Új küldetések – a *Tenchu 2*-ben lehetőséged nyílik saját küldetések és karakterek létrehozására

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

TENCHU (PSM 7/10)
Nem olyan kidolgozott, mint a folytatás, de így is teljesen jó.

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA	Kidolgozottabb és gyorsabb, mint az első része	8
■ JÁTSZHAZÓSÁG	Kihívást jelent, de nagyon élvezetes	7
■ ÉLETTARTAM	A Küldetésszerkesztő használatával hatalmas	8

■ ÖSSZKÉP
A *Tenchu 2* egy vagy két pontot elvesztett ott, hogy nem sokkal több, mint egy küldetéslemez az első részhez. A küldetésszerkesztő azért biztosítja, hogy ne und meg egyhamar.

7 A TÍZBŐL







Ezek a kiskrapekok jobban tennék, ha kimosnák a mocskos szájukat. Mit szólna a mamájuk, ha hallaná őket?



Bombariadó. Építs fel városokat, majd rombolj le mindent, hogy nagyobb hatóerejű fegyverekhez juthass hozzá, és segítségükkel könnyebben hidegre tehesd az ellenséges kishaverokat.





BARÁTOKRA MINDENKINEK SZÜKSÉGE VAN. MÉG AKKOR IS, HA ANNYIT KÁROMKODNAK, MINT A TEAM BUDDIES KIS TÖPSZLIJEI..



Team Buddies

„Minden megbízatás egyedi megoldást igényel"

KARTOTÉK

KIADÓ	SCEE
FEJLESZTŐ	Psygnosis
MEGJELENÉS	Szeptember
KORHATÁR	15 év felett
JÁTÉKOS SZÁMA	1 vagy 2

HA EZ TETSZETT MIT SZÓLSZ EHHEZ?

SYNDICATE WARS (PSM 9/10)
Pazar stratégiai játék. Tartsd szárazon a puskaport és tüzelj, amikor elérkezik a pillanat!

Jó néhány megdöbbentő játék jelent meg már a piacon. Volt már szerencsénk sokkoló játékokhoz is. Az ismertebb programok némelyike még a „botrányos" jelzőt is kiérdemelte. De a *Team Buddies*-nál durvább játékot még nem látott - jobban mondva hallott - a világ.

Döbbenetes! Valahányszor egy kishaverodat lövés éri, leesik egy sziklafalról vagy bepancsol valakinek, éktelen káromkodásba kezd. Ne értsetek félre, nem kívánunk erkölcsi prédikációt tartani nektek, de ami sok, az sok: a *Team Buddies* trágárkodási szintje már az elviselhetetlenség határát súrolja. A játék színvonalát egyértelműen lerontják a felesleges, legkevésbé sem vicces alpári kifejezések. De hát akkor mi a játékban a vonzó? Ha túl tudunk lépni a szalonképesnek semmiképpen sem nevezhető nyelvezeten, megállapíthatjuk, hogy a *Team Buddies* kifejezetten szórakoztató játék. A feladatod egy csapat kishaver („Team Buddies") - pöttöm, kukaalakú krapek - elirányítgatásából áll, akiknek egyetlen céljuk az életben, hogy minden útjukba akadó ellenséges töpszlit felrobbantsanak. A fegyverek természetesen nem az égből pottyannak le hozzád, magadnak kell létrehozni őket. Minden szint tartalmaz ledobási pontokat, ahonnan a felszerelési egységek ejtőernyőn érkeznek el hozzád. Először el kell szállítanod ezeket az egységeket a bázisodra, majd az egységek kombinálásával új, nagyobb hatóerejű fegyvereket kell létrehoznod.

Az alsóbb szinteken, ahol egy vagy két egység felszereléshez juthatunk hozzá, vadászpuskákat, gránátokat és új kiskrapekokat kreálhatsz. A későbbi hadjáratok során már tankokhoz, sőt még a Nagy Lépegető Harci Löveghez is hozzájuthatsz. Ezek a nem mindennapi részletek nemcsak a játék különleges hangulatához járulnak hozzá, hanem egyben fontos stratégiai elemek is. Az összes megbízatás egyedi megoldást igényel, hogy megnyered-e a játszmát, az azon múlik, milyen fegyvereket állítasz elő. Néhány küldetésnél fontos a gyorsaság és a fürge gondolkodás, a feladatokat időre kell megoldani. Az ilyen kihívások esetében nem érdemes időt vesztegetned arra, hogy egy halom felszerelési egységből egyetlen ágyút építs fel. Valószínűleg jobban jársz, ha összeeszkábálsz egy pár extra kishavert és néhány vadászpuskát. Ezek a fejtörők különösen szórakoztatóvá teszik a játékot.

Az alpári kifejezések tárházán túl a játék másik hibája, hogy időnként pokolian nehéz. De ne keseredjetek el, minden küldetés végrehajtható. Bár lehet, hogy több tucatszor neki kell rugaszkodnotok a játéknak, mire megtaláljátok a megoldást, végül mégis sikerülni fog. Klafa kis játék; kár azért a sok felesleges káromkodásért, nélkülük a játék minden bizonnyal nagyobb sikernek örvendhetett volna. A sok mocskos kifejezés egyetlen eredménye, hogy a fiatal felhasználók egy része valószínűleg nem játszhat majd az amúgy kitűnő programmal. Szégyen, gyalázat. ■

Al Bickham

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Lenyűgözően 3D-s, néhány kedves figura	8
JÁTSZHATÓSÁG	Helyenként túl nehéz, de magával ragadó intelligens játék	7
ÉLETTARTAM	Trükkös kis játék, jó ideig el leszel majd vele	8

ÖSSZKÉP
Rendkívül eredeti, szórakoztató játék. Ha megbirkózol a nehézségi fokok rendszertelen váltakozásával és az ismétlődő káromkodásokkal, akkor sok megmosolyogni való részlettel találkozhatsz majd a *Team Buddies*-ban.

7 A TÍZBŐL

ONKYO®

Megérkezett az Onkyo legújabb DVD-játszója!

Keresse boltjainkban!

DVD VIDEO

119 990 Ft

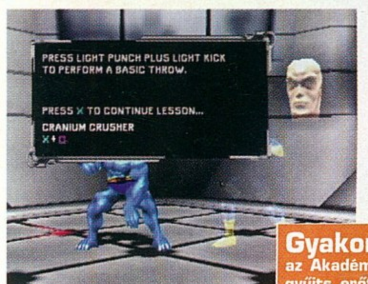
DV S535 (fekete és ezüst színben)

annex®

A házimozi specialista

Márkaboltjaink: Budapest XIII., Hegedűs Gyula u. 2. (Szent István körút sarok) • Telefon: 236-0665, 236-0666
VII., Dohány u. 1/C • Telefon: 269-6861,
V., Szabadság tér 5–7. (Bank Center) • Telefon: 302-9027







Gyakorolj az Akadémián, és gyűjts erőt mielőtt éles harcba keveredsz.





Kérsz egy nyelvest? Toad éles nyelve hatásos fegyver. Készülj fel egy elhaló „Ahrrr..." kiáltásra.

VAJON SIKERÜLT-E AZ ACTIVISIONNÁL AZ X-FAKTORT FELTUNINGOLNI?



X-Men: Mutant Academy

„Mit tennél egy sarokba szorított, védekezésre képtelen ellenféllel?"

KARTOTÉK

KIADÓ:	Activision
FEJLESZTŐ:	Paradox
MEGJELENÉS:	Már kapható
KORHATÁR:	Nincs
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	Egy vagy kettő

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

BLOODY ROAR 2 (PSM 8/10)
Bloody Road 2, ami gyors játszhatósága révén, még ma is az egyik legütőképesebb bunyós játék.

Többé nem kell egyedül érezniük magukat az X-Men rajongónak, hiszen a világ összes tévécsatornája és utcája Wolverine illetve Storm arcképével van teleaggatva. A filmforgalmazók valószínűleg bosszankodva szemlélik a 20th Century Fox idei slágerfilmjére épülő *X-Men: Mutant Academy* játék sikereit, mivel értékesítői remekül meglovagolják a mozi reklámját.

A Paradox fejlesztői a hagyományos 2D-s megjelenítés helyett egy 3D-s hangulatot próbáltak elérni a játékban, megfűszerezve azt néhány kamera-effektre épülő látványos mozdulattal. Ennek ellenére a program legfőbb hibái épp a divatja múlt 2D-s formátumhoz kapcsolódnak. Például a sarokba szorított ellenfél képtelen védekezni a rázúduló ütésekkel szemben, mert nem tud oldalra gurulni. Az ütközés-érzékelés szintén hagy némi kivetni valót maga után: ha a játékosod önmagával harcol, a találatok pontosan érzékelhetők, ám mikor más szereplőkkel kerül szembe, az ellenfél fejére mért csapások gyakran harminc centivel is a célpont mellett csapódnak be.

A támadó mozdulataid a legtöbb küzdelemben korlátozottak, de ellenfeleid mesterien alkalmazzák a nehezen kivitelezhető speciális powermozdulatokat is. Könnyen kényszeríthetnek közelharcra, ahol a védekezés rengeteg energiádat fel fogja emészteni. A számítógép által irányított ellenfelek védhetetlen ökölcsapásokkal árasztanak el, és a roham után nem lesz könnyű egyenrangú ellenfélként továbbharcolnod.

A speciális mozdulatokat az ütés után többször megnyomott ⊗ gombbal aktiválhatod, melynek eredményeként rohamaid sajnálatos módon szánalmassá és fantáziátlanná válnak. Például a *ütés* gomb többszöri megnyomásával csupán ugyanazt az ütést ismételgetheted: a várt összetett támadó mozdulatok, amiket a *Tekken 3*-ban megismerhettél elmaradnak.

A *Mutant Academy* szereplői sokkal inkább kartondobozból kivágott mesefigurákra, mint szuperhősökre hasonlítanak. Ráadásul, az erősebb játékosok kezdetben nem is hozzáférhető[k]. Kiegészítve mindezt egy kellemes kétjátékos móddal, olyan játékot kapunk, ami csak hosszas felkészülés és többszöri nekirugaszkodás után válik igazán élvezhetővé. Míg a legtöbb progra[m] kibővített Story- és Challenge-móddal próbálja az élettartamot megnyújtani, a *Mutant Academy* az Academy-módtól remél hosszú életet. Sajnos, azonban a serdülőkor is meglehetősen hosszúra nyúlik, és még a legalapvetőbb mozdulatok, - pl.: a szúrás -, elsajátítása és alkalmazása is túlságosan körülményesre sikeredett.

Összességében, a *Mutant Academy* egy nehéz és meglehetősen frusztráló játék, ami megjelenésében a *Bloody Roar*-hoz hasonlatos, játszhatósága viszont húsz Bloody Mary felhajtásával vetekszik. ■

Lee Ha

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Ambiciózus, merész, kiváló 3D-s hangulattal.	7
JÁTSZHATÓSÁG:	Néhány mozdulat komoly gyakorlást igényel.	4
ÉLETTARTAM:	Csak a lelkesedésedtől és türelmedtől függ.	5

ÖSSZKÉP:
Sok pozitívum mondható a játékról, ám legfőbb erénye, hogy mer újítani. Azonban bosszantó kezelhetetlensége és felszínessége miatt nem jósolunk neki nagy jövőt.

5 A 10-BŐ[L]

A MESTERSÉGES INTELLIGENCIA FELFEDEZI A *FAJOK* EREDETÉT...



Evo's Space Adventures





Egy **kompjúter** chip szerepében kell egy seregnyi bizarr élőlény testi adottságait kezelned az űrben.

KARTOTÉK

KIADÓ	Take 2
FEJLESZTŐ	Rune Craft
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	3 év felett
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy

Charles Darwin ragaszkodott ahhoz az elméletéhez, hogy az evolúció fennmaradása érdekében csak a legerősebb maradhat életben amellett, hogy tökéletesen alkalmazkodnia kell az őt körülvevő környezeti tényezőkhöz. Vegyük például a kutyákat, akik az értelmetlen ugatás koronázatlan királyai amellett, hogy az egereknek csak az elefántok ijesztgetése maradt hátra, mint életcél. Az *Evo* pont ezeket az állati szeszélyeket vette alapul ebben a hihetetlenül eredeti platform játékban.

Evo nem más, mint egy kompjúter chip, aki birtokába tudja venni bármilyen teremtmény testét. Feladatod, hogy a különböző lények testi adottságainak segítségével old meg a rád váró rejtvényeket. Tehát, a kutyaugatással terelheted a bárányokat, az egér gyorsaságát kihasználva pedig rohangálhatsz az egyik kapcsolótól a másikhoz. Az evolúció is nagy segítséget jelent a számunkra, ugyanis a birkák növekedésével nagyobb magasságokba is képesek leszünk felugrani, a teknősök pedig különböző védekező testrészeket növesztenek, hogy megtévesszék vele a ragadozókat. Az *Evo*-t az teszi különlegessé, hogy mindig neked kell kiválasztani, hogy az éppen aktuális feladathoz melyik állat lenne a legmegfelelőbb. De sajnos a tökéletes alapötletet lerontja a borzasztó kameraállás, és a játék rettentő lassúsága. A kamera állíthatóságának a hiánya, és a cselekmény vontatott menetének az összhatása néha szinte már klausztrofóbiás élményt nyújt, emiatt csak a türelmesebb platform-rajongóknak ajánlom ezt a játékot. ■

Pete Wilton

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Nagyon látványos, de a fixált kameraállás ezt lerontja.	5
JÁTSZHATÓSÁG	Szellemes, de néha már nagyon irritáló.	6
ÉLETTARTAM	Könnyen beleszerethetsz, de meg is utálhatod.	6

■ ÖSSZKÉP
Szégyen, hogy egy ilyen jó ötletet egy szimpla 3D-s platformjátékba próbáltak belesűríteni. Ha a felépítése hasonlítana a *Spyro*-ra, vagy az *Ape Escape*-re, akkor az *Evo's* nagyon könnyen a tápláléklánc csúcsára kerülhetett volna.

6 A TÍZBŐL

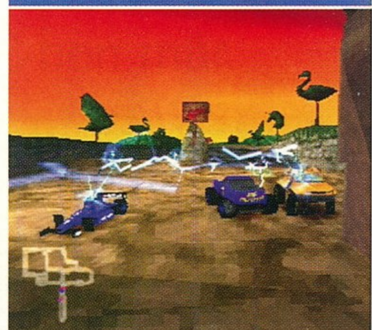
A *RE-VOLT* VISSZATÉRÉSE NEM CSAK EGY SZIMPLA KIJELENTÉS.



RC Revenge



Versenyezz a szörnyű fagyban, vagy az osztott képernyős Multiplayer opcióban farolj be a kanyarokban. (fent)



KARTOTÉK

KIADÓ	Acclaim
FEJLESZTŐ	In-house
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	Nincs
JÁTÉKOSOK SZÁMA	1 vagy 2

Távirányítós autóverseny játék. Ismerősen hangzik? Ez azért lehet, mert az *RC Revenge* a *Re-Volt* (*PSM10 5/10*) folytatása, csak a készítők a játék címének a megváltoztatásával elkerülték, hogy összekeverhessük elődjével, így megelőzték a lehetőséget a félreértések kialakulására.

A *Re-Volt* körülbelül olyan volt, mintha karácsonykor a lerészegedett nagybácsid beesett volna két fotel közé. Miközben az R/C kocsik, a dzsipek és a játék környezete is megfelelt az elvárásoknak, a rettenetes versenyszámok mégis lerontották a játékot az abszolút oda nem illő elemeikkel. De az Acclaim most egy, a *Crash Team Racing*-hez hasonló játék elkészítésénél döntött, amit jól tett, mert emiatt a versenyek sokkal izgalmasabbak lettek. A kocsik, a dzsipek és a hajók (meglepetésünkre) tökéletesen irányíthatóak és még a mozgásuk is teljesen olyan, mintha igazi távirányítós autók lennének. Ez valódi élvezetet nyújt, amellett hogy legalább 20 pálya és ennél sokkal több autó vár arra, hogy versenybe szálljon a győzelemért. Az Acclaim pluszként egy pályaszerkesztő funkcióval is meglepte a játékosokat, aminek a segítségével végre már a saját pályáidon is kipróbálhatod a képességeidet. De a versenyek még mindig túlságosan könnyűek, és a kivitelezésükben is van kivetnivaló. Viszont a főprobléma a Multiplayer opció, ami lassú, átláthatatlan és emellett még hiányos is, emiatt már labdába sem rúghat a vetélytársaival szemben. Azt hiszem, ennél még a homoksüti készítés is sokkal élvezhetőbb volt az oviban.. ■

Richard Keith

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Átlagos, de néhány pálya nagyon egyedi.	6
JÁTSZHATÓSÁG	Jó, de a Multiplayer opció rettenetes.	5
ÉLETTARTAM	Nagyon könnyű, de a pályaszerkesztő feldobja.	4

■ ÖSSZKÉP
Találkozhatunk még újdonságokkal, ha egyedül játszunk a tökéletesen kivitelezett pályákon. De sajnos a Multiplayer opció totálisan lerontja a játék hangulatát, emiatt fog elveszni a süllyesztőben az *RC Revenge*.

5 A TÍZBŐL

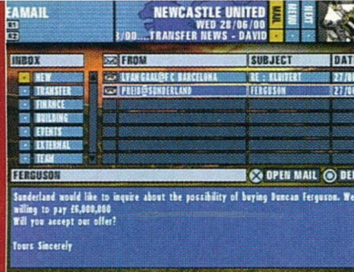


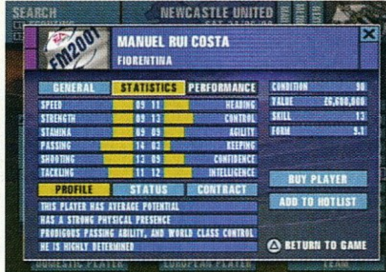


Patrick Kluivert épp akcióban a Newcastle-nél. A gyengébbek kedvéért megemlíteném, hogy Mr. Kluivert fekete bőrű a valóságban. Upszi...



Sunderland ajánlatot tesz Toonra, visszautasítva Duncan Fergusan-t. (jobbra) Egy játék tele kellemes meglepetésekkel, de egyben tele az európai csapatok statisztikai adatainak a hiányával. (felül jobbra) Állíts be mindent pontosan, hogy a tiéd lehessen a nyer formáció.





EGY IGAZÁN INTERAKTÍV 3D ENGINE, DE VAJON MEGMARADT-E AZ *FM 2001* HANGULATA



Football Manager 200

„Az interaktív meccs a játék igazi erőssége"

KARTOTÉK

KIADÓ:	EA
FEJLESZTŐ:	In-house
MEGJELENÉS:	Már kapható
KORHATÁR:	Nincs
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	Egy

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

LMA MANAGER (PSM05 9/10)
Kétségtelenül, napjaink legjobb futball menedzser játéka.

Ha már a focijátékok jöttek szóba, azt muszáj megemlítenem, hogy a Konami *ISS Pro Evolution*-je lazán kenterbe veri az Electronic Arts összes *FIFA* programját. Viszont egy dolog becsülendő az EA-nál, hogy minden focijátékuk pont úgy néz ki, ahogy annak ki is kéne néznie. Ez egy igazi mesterfogás, főleg mert maga gyártja az interaktív 3D engine-jét a saját gyönyörűen kivitelezett játékához.

Ahogy azt már az EA-tól megszokhattuk, minden egyes apró részlet tökéletesen ki van dolgozva, még a szponzorok is nagyon hitelesek. Sőt, felépítheted a saját futball-birodalmadat is, amiben nagy segítségedre lesznek az új helyszínek, az edzőtermek és a hotel. Hasznos, hogy betáplálhatod minden egyes játékosod adatait, úgyhogy ha valakit át akarsz igazolni, azt most már pillanatok alatt megteheted. Mégis, az interaktív meccs a játék igazi erőssége. Szerencsére ez meglehetősen könnyen kezelhető, ráadásul most már egyenként is kiadhatod az utasításaidat a játékosoknak, de pont ez az a rész, ahol igazán szükség van a 3D-s támogatásra. A grafika gyakorlatilag kevés számú polygonból áll, de a játékosok örömtánca a SkySports műsorának a hangulatát tökéletesen visszaadja, méghozzá Martin Tyler és Andy Gray tolmácsolásával fűszerezve. A problémák igazából a statisztikai adatoknál merülnek fel. Részben az európai megjelenítés is hiányos, nem is beszélve a még távolabbra eső csapatokról. Tehát megeshet, hogy az aktuális ország leghíresebb klubja pont nem szerepel a listán, tehát velük már játszani sem tudunk. Nos, az a véleményünk hogy az európai játékosokat csak gyorsan, ellenőrzés nélkül beledobálták a játékba. Erre a legjobb példa, hogy a hollandok csatára, Patrick Kluivert, ...ööö... hogy is mondjam. Egy kicsit fehérre sikeredett. Ami azért nem kis hiba. Azt is észrevettük a játékban, hogy Zinedine Zidane és Kluivert boldogan átigazolnak a Newcastle-be, és fogadnak el körülbelül 2.000.000 Ft-nak megfelelő sztárgázsit hetente. Még ennél is rosszabb, h az alapból béna játékosok nem tudnak fejlő ráadásul minden játékos a testi adottságaiho mérten kapta meg az éppen aktuális „tehets gét". Például mindenki, aki körülbelül hat láb magas, tökéletesen tud fejelni, még akkor is így egy kicsit sutának tűnnek, mondjuk úgy r Tore Andre Flo esetében. Borzasztóan ponta és hiányos a játékosok keresése, ugyanis a fe derítők nem tudnak felkeresni egyetlenegy k földi játékost sem, és még a szűrő is teljesen használhatatlan ilyen esetekben. Nos, ez a p ram legmélyebb pontja. Biztos vagyok benne hogy büszkék lehetnénk a *Football Manager 2001*-re ha kellő odafigyeléssel, pontosabb a tokkal, kissé összetettebb opciókkal, nagyobb statisztikai adatbázissal és jobban kidolgozot tabb menüpontokkal egy igazi világbajnok já készülhetett volna. ■

Lee

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Szépen kidolgozott, aprólékos grafika, zavarba hozó menüpontokkal.	7
JÁTSZHATÓSÁG:	A meccsek csodálatosak, de hol marad a hangulat?	6
ÉLETTARTAM:	A fanatisták tuti zsánere, de szinte csak az Angol liga szerepel benne.	6

■ ÖSSZKÉP
Igencsak meggyőző, amire az interaktív engine képes, de az európai csapatok hiánya nagyon frusztráló. Sőt, olyan, mintha abszolút nem is foglalkoztak volna vele. Egyszóval nem a legjobb futball menedzser játék a PlayStationön, de az biztos, hogy egy újabb lépést tesz az elvárások mezején.

6

A 10-B

Hogyan tovább?



Segít a Computer akt!v!

Keresse kéthetente hétfőnként az újságárusoknál!

Benne:

EasyPC **Műhelytitkok**

– gyűjthető és lefűzhető sorozat, mellyel lépésről lépésre bővítheti az Easy PC-ben már megszerzett ismereteit.

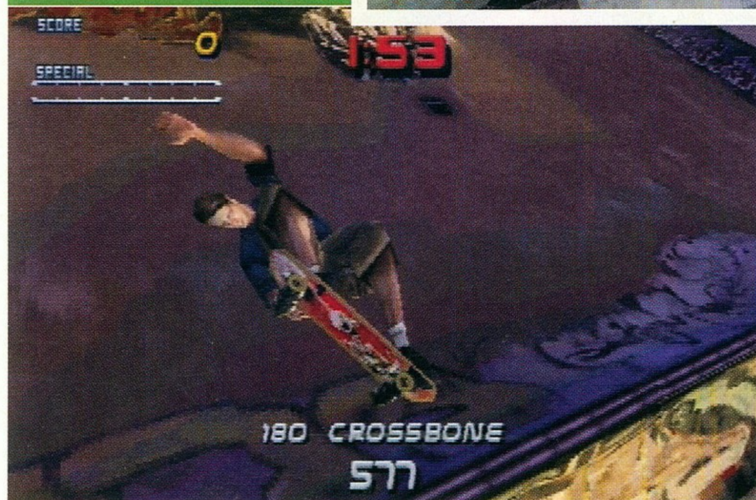


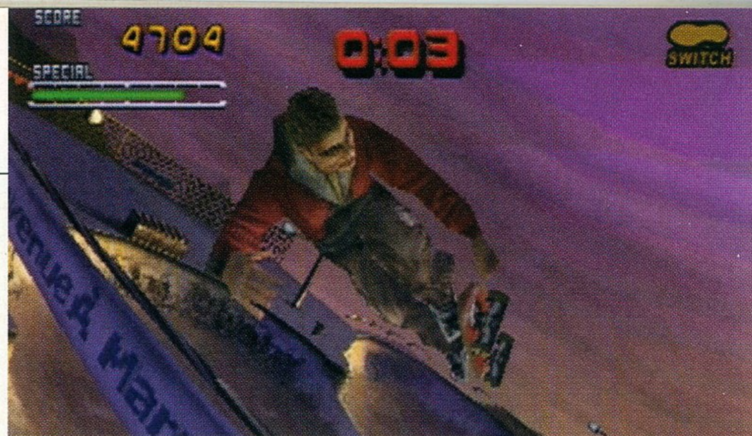
Csak 250 Ft!

Megéri, mert megérti!



Emeld csak föl a kezed egy összetett mutatvány közben, és már jönnek is a bonusz pontok







Veszély! A tábla annyit jelent, hogy odébb egy komoly szakadék következik – az ⊗ lenyomásával biztonságosan landolhatsz



ÚJBÓL IRÁNY AZ UTCA? JOBB LESZ, HA VIGYÁZOL – A *TONY HAWK'S 2*-BEN AZ UTCA VISSZAÜT...



Tony Hawk's Pro Skater 2

„Ahelyett, hogy az esés után a földön görcsölnének egy lábbal a levegőben,

KARTOTÉK



KIADÓ	**Activision**
FEJLESZTŐ	**Neversoft**
MEGJELENÉS	**Szeptember**
KORHATÁR	**Három év**
JÁTÉKOSOK SZÁMA	**Egy vagy kettő**

Mindenki ismeri a szitut: a folytatások csak a bevétel miatt készülnek el. Valószínűleg kapsz pár új pályát, talán még néhány eddig ismeretlen szereplő is megjelenik, de minden más tekintetben változatlan marad a játék. Ez mindig is így volt, mindig is így lesz. Ám ez az, amit senki sem mondott el a Neversoft lelkes fejlesztőinek, mikor nekiálltak, hogy elkészítsék a *Tony Hawk's 2*-t...

Első látásra nem sok változás tapasztalható. A koszos utcák, az iskolák, és a deszkás parkok mind képviseltetik magukat, félcsövekkel, korlátokkal, és egyéb akadályokkal telepakolva. Amikor azonban meglátod az esések animációit, egyből eláll a szavad – ahelyett, hogy a Tony és spanjai a földön görcsölnének, most egész fájdalom-balettet mutatnak be, homlokokat bezúzva, bordákat összetörve, és persze meglehetőst véresen.

Ha véletlenül sikerül a deszkán maradnod, észreveszed, hogy szép lassan lehetőséged nyílik a mutatványok összekötésére, és ezáltal tényleg hatalmas kombókkal kápráztathatod el a közönséget. Nos, ez nem is olyan nagy újítás, mondhatnád. Ha azonban elkezded kinyitni az új pályákat, gyorsan tapasztalhatod, hogy elszáll a hidegvéred. A nehezebb részeken lesz egypár olyan rész, amely mintha túl magasan lenne – sőt, egypár rámpa, amit egyszerűen lehetetlen elérni. Valamit elrontottak a fejlesztők? Talán annyira sietve akarták piacra dobni a játékot, hogy még tesztelni sem maradt idejük? Nem, az igazság odaát van, és az igazság igencsak prózai.

A *Tony Hawk's 2*-ben ugyanis - ahogy azt a valós életből már mindenki gyaníthatja - mindent a pénz mozgat. A pénzt pedig a versenyeken való részvétellel lehet megkeresni, sőt, néha arra is lesz lehetőség, hogy a levegőben lógó húszasok és ötvenesek közül markold fel a neked legszimpatikusabb bankjegyeket; az így megkeresett pénzből pedig a felszerelésedet és képességeidet fejlesztheted. Talán a képességfejlesztés a legmegdöbbentőbb újítás – még maga Tony Hawk sem tökéletes: ha az összes pályán nyerni akarsz, növelned kell a földetérésben, csúsztatásban, és a mutatványok kivitelezésében való gyakorlatát. Ha ez a megoldás túl macerásnak tűnik, kiválaszthatsz egyet a régi deszkás nemzedék képviselői közül – itt van például Steve „Cab" Caballero, aki egyformán nagy rutinnal kezeli a függőleges (félcsövek, rámpák stb.) és az utcai akadályokat (korlátok, autók, miegymás) – így nem lesz gond nagy zsozsót felhalmozni, hogy mielőbb legyűrhesd az izmosabb pályákat. Ott vannak még a trükkök is. Az az igazság, hogy a játékot simán – és anélkül, hogy ráunnál – végig lehet nyomni csupán az alap-mozdulatok használatával, ezért kellemesen meglepődsz majd az eszementebb megvásárolható trükkök kivitelezésekor. Hogy jobbak e, mint az Air Madonna? Jobb, ha most rögtön elhiszed. És zúzósabbak, mint egy Edge Grind? Ne röhögtess... És ez az a pont, ahol a *TH2* megvalósítja a lehetetlent: összekapcsolni a stratégiázást egy 100%-osan az akcióra épülő játékkal. Az hogy mennyit költesz egy adott cuccra, attól függ majd, hogy mennyire hiszel saját képességeidben, és abban, hogy ezek a képességek ellensúlyozzák a gyengébb felszerelés okozta hátrányokat.

És ezen a ponton a többi játék lecsatolná a sisakját, hóna alá csapná a deszkát

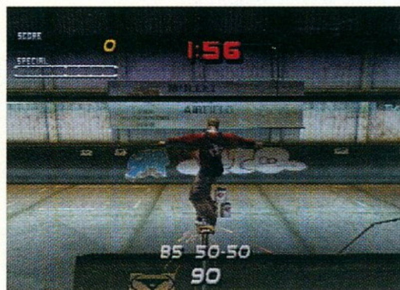




Készítsd el a saját parkodat a Pályaszerkesztő (Park Editor) módban! Az elemek kifogyhatatlan készlete áll a rendelkezésedre, és még ki is próbálhatod az arénát, mielőtt elmentenéd a memóriakártyára







Új csillag születik: talán Vlad még nem rendelkezik Tony és Cab képességeivel, ezen azonban hamarosan változtatunk...

HOGY KELL...
ÉRMET NYERNI



Az első rész bajnokságai a mostaniakhoz képest kábé olyan kemények, mint a kilencnapos borsófőzelék. Itt is hatalmas mennyiségű pontot kell felhalmoznod arra figyelve, nehogy leess, de mivel a trükkök ismétléséért pontlevonás jár, találékonynak kell lenned.



Egy aranyos kis félcső? Na ne röhögtess. A Marseille-i pályán meg kell dolgoznod a pontokért. Ezen a tálszerű cuccon elég jó lendületet kaphatsz, de nincs helye a hibázásnak. Ha sikerül eltalálni a nyilat, a pontszámod megduplázódik.



Hogy éremhez jussál, egy piruettet kel csinálnod a zászló fölött – egy rakás extra pontot kapsz majd. Ha még ez sem elég, csúsztass le a zászlórúdon, és utána csinálj egy trükköt. Nem könnyű, de hozzátartozik a pálya tökéletes teljesítéséhez – amellett hihetetlen tökösen néz ki!

a deszkások most egész fájdalom-balettet mutatnak be ”

hogy meginduljon a jó előre kitaposott (és biztonságos) úton; a *Tony Hawk's 2* azonban még csak most kezd belejönni. A pályákról, amelyek eddig az első rész színhelyeihez hasonlónak tűntek, kiderül, mennyivel nagyobbak és összetettebbek azoknál. A titkos részek most már nem csupán üvegfalak vagy tetőablakok mögé bújtatott területek: néhány esetben (mint például New York) egész pályákról van szó, amelyek megduplázhatják a szint területét a rengeteg félcsővel, rámpával, és eldugott szalaggal, amelyek rendesen hozzák a pénzt. Épp mikor már azt gondolnád, hogy a *Tony Hawk's 2* világában mindent megvehetsz, ugrik be az első meglepetés, az első a három bajnokság közül. Csodáld meg a napsütötte Marseilles városát, ahol már komoly teljesítményt kell nyújtanod ahhoz, hogy eredményt is elérj, és hozzád vágjanak néhány arany, ezüst, vagy bronzérmet, valamint az ezzel járó pénzdíjat. Annak ellenére, hogy a pénz jól jön (mikor nem?), érmet is kell szerezned a továbbjutáshoz.

És mi van akkor, ha a cimboráid hozzád hasonlóan a deszka megszállottjai? Probléma egy szál sem, hiszen ott a Kétjátékos mód, ahol a trükköket cserélgetheted, vagy a Graffiti – ez utóbbiban a képernyőelemek kerülnek az egyik játékostól a másikhoz, és marhára kell igyekezni, hogy le ne maradj, vagy hogy esetleg visszalophass egy darabkát... Annyit azért el kell ismerni, hogy a különösen bonyolult trükkök elrobbantása közben előfordulhat, hogy belassul a játék, de a játék dicséretére legyen mondva, hogy az egyjátékos mód titkos részeinek nagy részét sikerült bepasszírozni ide.

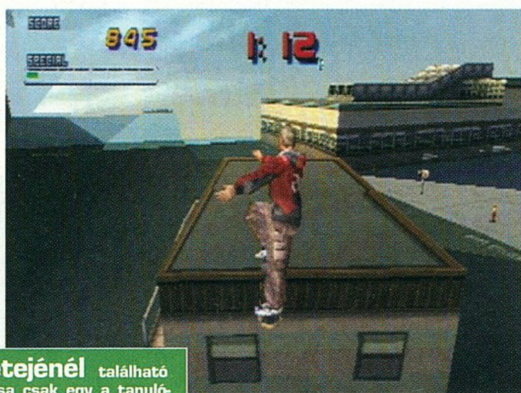
Ha a verseny helyett inkább építeni szeretnél, a *Tony Hawk's 2*-nek ezen a téren is van mit nyújtania. Ha Tony vagy Steve Caballero nem elég jók, elkészítheted a saját deszkásodat, és persze olyan elvadult cuccokba bújtathatod, amit csak nem szégyellsz. Kezdd el gyúrni az embered, miközben egyre több pénzt keresel, míg végül Mr. Névtelen lesz a szakma legjobbja. Ott van még a zseniális Pályaszerkesztő mód, ahol felépítheted álmaid arénáját szögről szögre. Elhelyezhetsz bármit, ahova akarod, például egy sor korlátot, éppen átugorható lyukakkal, és körbeveheted, amelyek szinte vízszintesek. Nem elég, hogy bármit bárhogyan lepakolhatsz, az így készülő arénát még ki is próbálhatod bármilyen készenléti állapotában – talán túl messze





Az arccal / könyökkel / térddel való földet fogásokhoz most már egy halomnyi új animáció is társul





A TC tetejénél található rés átugratása csak egy a tanulórész kihívásai közül. Ahhoz, hogy kinyithasd a későbbi pályákat, még számos hasonlót kell kiviteleznd

GRAFFITI-HARC

Messze a legjobb kétjátékos mód a Graffiti - itt a Karrier módban kinyitott pályákon hadakozhatsz a cimboráiddal. A lényeg az, hogy a lehető legtöbb képernyőelemet elcsend a másik játékostól – ehhez egy trükköt kell rajta csinálni. Az ellenfél csak úgy szerezheti ezeket vissza, ha egy még veszélyesebb mutatványt zörget el. Minden darab ellopásáért pontot kapsz, és végül természetesen az nyer, aki a legtöbb ponttal rendelkezik. Kezdődjön a harc...



A kék játékos csúsztatós taktikája jó ötlet; nem is lehet ellene mát csinálni, mint csúsztatni és emellé még egy trükköt is beszúrni.



Még a helikopter rotor-szárnyain is le csúsztathatsz, ha akarsz – itt minden megtalálható az Egyjátékos módból.



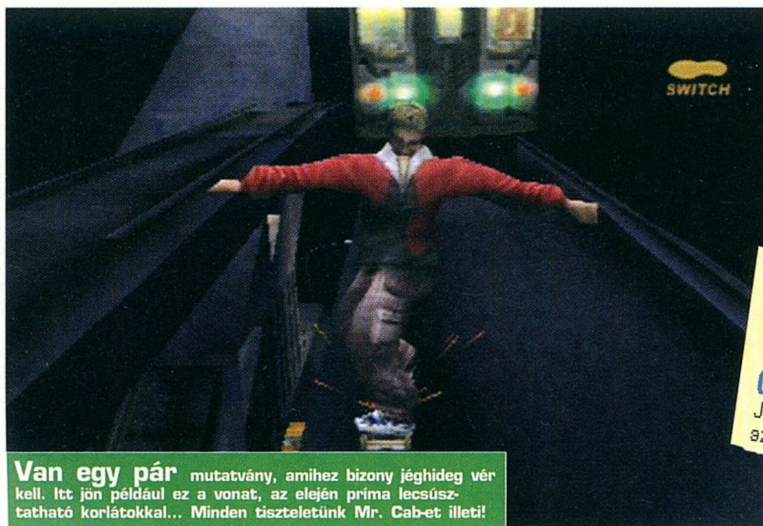
A vörös játékos már soha nem kapja vissza azt az akadályt! Minél sötétebb a szín, annál jobbnak számít a mutatvány.

„Az év egyik legcsábítóbb darabja..."

vannak a korlátok? Csak lépj vissza a pályatervezőbe, és nyomd őket egy kicsit odébb. Nem ugorhatsz elég magasra a rámpákról? Cseréld ki őket nagyobbakra!

Egy dolog van, amit a *Tony Hawk's 2*-ben kritizálni lehet; azt, hogy a kezdők hihetetlenül nehéznek találják majd, és még a veteránoknak is jó néhányszor neki kell majd rugaszkodni egy-egy pálya teljesítéséhez. Ehhez a játékhoz bizony jó pár óra elszánt gyakorlás szükséges. Ha megrajzolnád a játék nehézségi grafikonját, a szépen és enyhén emelkedő vonal helyett egy sornyi kiugró részt kapnál: minden látszólag teljesíthetetlen pálya után egy még annál is nehezebb következik. A játék ezzel együtt az év legcsábítóbb darabja, és még azok is folyton visszatérnek majd hozzá, akik egyébként hamarabb föladják.

Pete Wilton



Van egy pár mutatvány, amihez bizony jéghideg vér kell. Itt jön például ez a vonat, az elején príma lecsúsztatható korlátokkal... Minden tiszteletünk Mr. Cab-et illeti!

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?
GRIND SESSION (PSM15 8/10)
Jó ötletek és pályák; persze azért még ez sem Tony Hawk's

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

- GRAFIKA Döbbenetesen jó animáció és nagyszerűen kidolgozott, interaktív pályák **9**
- JÁTSZHATÓSÁG Megtanulható mutatványok – és taktikák – sokasága **10**
- ÉLETTARTAM Valaki talán idegesítőnek találja majd, szerintünk inkább csak nagy a kihívás **9**

ÖSSZKÉP
Nem is annyira játék, mint módszer arra, hogy egész hétvégéket tölts egy-egy trükk betanulásával. Ha a nehézséget pontoznánk, 10-est kapna, de még így is kötelező darab.

9 A TÍZB

Egyéves előfizetés esetén, teljes verziós játékot küldünk ajándékba.



AKÁR 33%-KAL KEVESEBB

FIZESS elő a PlayStation Magazinra és a legfrissebb hírek, újdonságok hozzád jutnak el legelőször. Ráadásként, egyéves előfizetés esetén, megajándékozunk egy teljes verziós játékprogrammal.

TELEFON:	467-67-20
FAX:	457-11-25
E-MAIL:	PSM@CMK.HU
POSTA:	MELLÉKELT KUPONNAL

Az újságot előfizetőinknek díjmentesen postázzuk

Előfizetőinknek ajánlott!
Régi és új előfizetőink
z újságot mostantól
tt küldeményként
apják.

A *PSM* ELŐFIZETÉSI DÍJA

Egy évre	15 990 Ft (1 szám 1 333 Ft
Fél évre	8 990 Ft (1 szám 1 498 Ft

Kívánj EGYET

MÁR ÁLMODBAN IS DRÁGAKÖVEKET GYŰJTESZ ÉS SÁRKÁNYOKAT MENTESZ? A LEGÓDBÓL CSAK VERSENYAUTÓT TUDSZ ÉPÍTENI? HA VITÁD VAN A HAVERODDAL, EGY PSX BUNYÓVAL DÖNTITEK EL A KÉRDÉST? JÓ HELYEN JÁRSZ! KÖZÉNK TARTOZOL...

KÉRTE: BRABANTI ISTVÁN ÚJHARTYÁNBÓL

HOGYAN... KÖNNYÍTSÜNK A KIS SÁRKÁNYON

SPYRO THE DRAGON

99 élet: Pauzáld le a játékot, válaszd az „Inventory" menüt és nyomogasd be: ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ◎, ↑, ◎, ←, ◎, →, ◎. Folytasd a játékot, már 99 életed lesz.

Szint kiválasztása: Pauzáld le a játékot, válaszd az „Inventory" menüt és nyomogasd be: ⊡, ⊡, ◎, ⊡, ←, →, ←, →, ◎, ↑, →, le. Folytasd a játékot, a ballonos ezek után bárhová elvisz.

Plusz 60 másodperc a harmadik világban a „Crystal Flight"-ban: Repülj át 2 karikán (ring), 3 kapun (arch) és lőj le 1 repülőt. Kapsz plusz 60 másodpercet, de repülésenként csak egyszer működik a dolog.

Titkos szint: Az első „home" világban menj a vízesésekhez és ugorj rá sorban minden kőre, de csak egyszer. Megnyílik egy ajtó, amely egy repkedős szintre visz.

***Crash Bandicoot*:** Warped demo: A kezdő képernyőn (ahol a „Start Game" felirat van) nyomd le egyszerre az L1 + △ kombinációt.

Bónusz szint: Gyűjtsd össze minden szinten az összes kincset, a jutalmad egy bónusz szint lesz.

Gyorsabb futás: Játék közben tartsd egyszerre lenyomva a futásnak és ugrásnak megfelelő gombokat (⊡ + ⊗).

És még pár jó tanács:

- A „home" szintek kivételével mindenhol elkerülheted az életed elvesztését, ha lezuhanás közben gyorsan megállítod a játékot és kilépsz az adott szintről (Exit level).
- A „Peacekeepers" világban „Ice Caverns"-ben úgy juthatsz az oszlopok tetején levő kincsekhez, ha letámadod az oszlopot, azaz nekirohansz.
- A legtöbb sárkánytojástolvajt úgy kaphatod el a legkönnyebben, ha körbe-körbe fogócska helyett keresel egy magasabb pontot, ahonnan pont rálátsz a beste tolvajára, és zuhanórepülésben felökleled.

KÉRTE: SCHMIDTMAYER GÁBOR ÉS KOCSIS GERGELY

HOGYAN... JÁTSSZUNK REJTETT SZEREPLŐKKEL

STREET FIGHTER EX 2 PLUS

Shadow Geist és Garuda
A főmenüben jelöld ki a „Versus" menüpontot és nyomkodd végig: SELECT(3), ↓, SELECT(4), ↑, SELECT(3).

Kairi
A főmenüben jelöld ki az „Option" menüpontot és nyomkodd végig: SELECT, Jobbra, SELECT(3), ↓, SELECT(2).

Hayate
A főmenüben jelöld ki a „Bonus" menüpontot és nyomkodd végig: SELECT(2), ↑, SELECT(4), ↑, SELECT, ←, SELECT(5).

Álarc nélküli Vega
Válaszd ki Vegát a szereplők közül, majd tartsd lenyomva az alacsony ütés + középső rúgás + magas ütés kombinációt (Low Punch + Medium Kick + High Punch), amíg el nem kezdődik a mérkőzés.

Mániákus mód
A főmenüben jelöld ki a „Practice" menüpontot és nyomkodd végig: SELECT(5), ←, SELECT(5), ↓, SELECT(3), ↓, SELECT, →, SELECT, ↓, SELECT(4).

TOP TIPP

Spyro The Dragon

Kérte: Székely Daniella Budapestről

Világ	Drágakövek	Sárkányok
I. Artisans World		
1. Home	100	4
2. Stone Hill	200	4
3. Dark Hollow	100	3
4. Town Square	200	4
5. Toasty	100	1
6. Sunny Flight	300	-
II. Peace Keepers		
1. Home	200	3
2. Dry Canyon	400	4
3. Cliff Town	400	3
4. Ice Cavern	400	5
5. Doctor Shemp	300	1
6. Icy Flight	300	-
III. Magic Crafters		
1. Home	300	3
2. Alpine Ridge	500	4
3. High Caves	500	3
4. Wizard Peak	500	3
5. Blowhard	400	1
6. Crystal Flight	300	-
IV. Beast Makers		
1. Home	300	2
2. Terrace Village	400	2
3. Misty Bog	500	4
4. Tree Tops	500	3
5. Metalhead	500	1
6. Wild Flight	300	-
V. Dream Weavers		
1. Home	300	3
2. Dark Passage	500	5
3. Lofty Castle	400	3
4. Haunted Towers	500	3
5. Jacques	500	2
6. Icy Flight	300	-
VI. Gnasty Gnorc		
1. Home	200	2
2. Gnorc Cove	400	2
3. Twilight Harbor	400	2
4. Gnasty Gnorc	500	-

5. Gnasty's Loot - bonusz pálya, ha legyőzöd az összes főellenséget, begyűjtöd az összes drágakövet, megmented az összes sárkányt és az összes sárkánytojást visszaszerzed, egyszóval 100%-ra teljesíted a játékot, akkor nyílik meg (zöld sárkányfej)

PlayStation® ERŐVONAL



Nagy fejek: Ha unod a normál méretű koponyákat, pumpáld fel őket egy kóddal

JACKIE CHAN STUNTMASTER

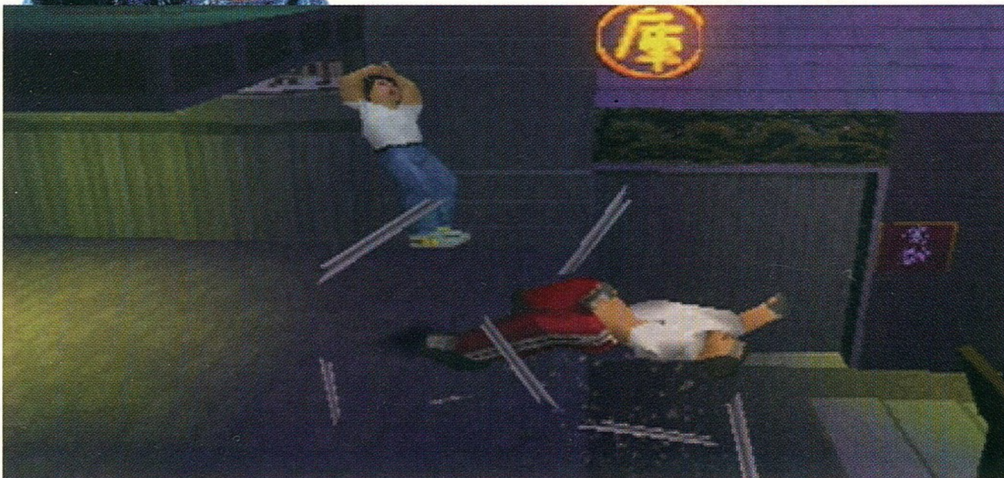
ERŐVONAL

A következő kódokat a kezdő képernyőn kell beírnod. A rejtett filmrészlet megtekintéséhez nyomogasd végig a következő gombokat: ←, →, L1, ◎, ⊡, Ⓐ, Ⓐ. Ha jól írtad be a kódot, a képernyőn megjelenik egy felirat és hanggal is jelzi a gép.

Az összes szint eléréséhez írd be: L1, ⊡, Ⓐ, ◎, ⊗, R2, R2. Hanggal jelzi a gép, ha jól írtad be a kódot.

Az összes szint és az összes Sárkány (Dragon) eléréséhez írd be: L1, R2, L2, R2, ⊡, ⊗, ⊗. Ismét hanggal jelzi a gép, ha jól írtad be a kódot.

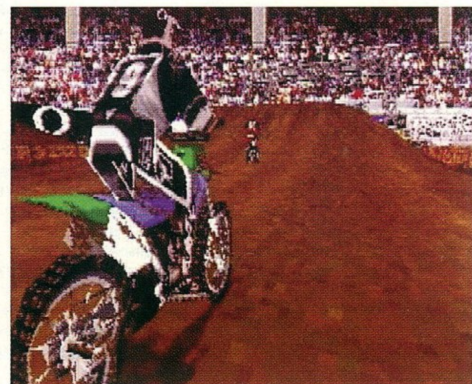
Aú! Nem vagy elég trükkös? Próbáld ki ezeket a kódokat...



CHAMPIONSHIP MOTOCROSS

ERŐVONAL

A THQ *Championship Motocross* című játékának csalásaihoz először válaszd ki a főmenüben a „Championship" menüpontot, majd azon belül a „Name Entry"-t (név beírása). Itt kell beírnod a kiválasztott kódot. Azután térj vissza a főmenübe – ekkor aktiválódik a csalás, amit Single Race, Head To Head, Time-Trial és Practice módokban is használhatsz, ha a kiválasztott csalás alkalmazható az adott játékmódban. A fejméretek megnöveléséhez a névhez írd be: GROSSE TETE (a hatodik és hetedik betű között szóköznek kell lennie!). Az összes pálya eléréséhez írd be: DIRT TRACKS (a negyedik és ötödik betű között szóköznek kell lennie!). Az összes moci eléréséhez írd be: DIRT BIKES (a negyedik és ötödik betű között szóköznek kell lennie, és először az összes bajnokságot elérhetővé kell tenned!). A tükörmód eléréséhez írd be: OPPOSITE LOCK (a nyolcadik és kilencedik betű között szóköznek kell lennie!). Az összes bajnokság eléréséhez pötyögd be: ALL EVENTS (a harmadik és negyedik betű között szóköznek kell lennie!). A Fox filmrészlet megtekintéséhez írd be: LIVE ACTION (a negyedik és ötödik betű között szóköznek kell lennie!). Ha a kód beírása után az „Options" menüben kiválasztod az „Extras" menüpontot, mozizhatsz egyet.



CHEAT GYŰJTEMÉNY

KÓDGYŰJTEMÉNY, AMI REMÉL-
TŐLEG ÁTSEGÍT A DOLGOK NEH-
ZÉN. HA ELAKADTÁL VALAHOL,
VAGY CSAK ÉPPEN ÁTUGRANÁ-
A KÖVETKEZŐ PÁLYÁRA...

ACTUA SOCCER 3

Az alábbi csapatneveket a Team Creation képernyőnél tudod megadni:
Bonusz csapatok
PREM CLUBS: még 24 csapat
Vicces csapatok
TFF TEAMS 24: mókás csapat
Shearer XXX csapata
SEXY FOOTBALL: Az XXX csapat a „CHT1" alatt jelenik meg.
Leeds United All-Stars:
BREMNERS BOOT
Üvegház-teszt:
OZONE LAYER
Nagy fejek:
TOP HATS

BREATH OF FIRE 3

Kifogyhatatlan Krokodil Könnyek:
Menj el a Ceder-nél lévő kis tóhoz, ússz be a közepéig és mássz rá a kiálló sziklára, és nyomd meg az ⊗-et egyszer, majd tartsd lenyomva.

COVERT OPS: NUCLEAR DAWN (CHASE THE EXPRESS)

Végtelen Muníció: Nyomd meg a startot, majd írd be a következő kódot: L1, L2, R1, R2, ▣, ⊗, ⊗. Egy sikítást fogsz hallani, ha jól írtad be.

COLIN MCRAE RALLY 2.0

Írd be ezeket a kódokat a Create New Driver képernyőjén:
Összes autó: ONECAREFULOWNER
Összes pálya: HELLOCLEVELAND
Ford Puma: COOLESTCAR
Sierra Cosworth: JIMMYSCAR
Mini Cooper: JOBINITALY
Lancer Road Car: OFFROAD
Tükrözött pályák: RORRIMSKCART
Cicakép: HELLO RAZU AND FLEA
Arcade Módban pedig a következő csalásokat használd:
Tűzlabdák: GREATBALLSOF
Agresszív ellenfelek: NEURALNIGHTMARE
Time Trial és Single Stage opcióban:
Ruganyosság: RUBBERTREES
Óriáskerekek: EASYROLLER
Alacsony gravitáció: MOONLANDER
Turbósebesség: ROCKETFUEL
Gyorsabb játék: PRUNEJUICE

DIABLO

Pénz, pénz, pénz...:
Itt nagyon egyszerű a teendőd. Készíts el egy saját karaktert, és lépj be a kétjátékos opcióba, majd mind a ketten válasszátok ki ugyanazt a szereplőt. Voilá! Máris 10.000 arany húzza le a zsebedet. Sőt, kapzsi hajlamaink kiélvezése érdekében ezt többször is megismételhetjük.

FEAR EFFECT

Ezeket a kódokat a Credits opcióban kell bepötyögnöd.
Legyőzhetetlenség: L1, △, ↑, ↓, ◎, ◎, △, ▣, →, ▣
Összes Fegyver: L1, △, ↑, ↓, ◎, ◎, △, ▣, ↑, ◎
Örök Muníció: L1, △, ↑, ↓, ◎, ◎, △, ▣, ←, △
Extra Muníció: L1, △, ↑, ↓, ◎, ◎, ←, ←, L1, L2
Erősebb fegyverek: L1. △, ↑, ↓, ◎, ◎, △, ▣, ↓, ←
Még Több Fegyver: L1, △, ↑, ↓, ◎, ◎, △, ▣, ↓, L1
Rejtvények megoldása: L1, △, ↑, ↓, ◎, ◎, ↑, ↑, ↑, ↓
Sortüzelés: L1, △, ↑, ↓, ◎, ◎, ↓, ↓, ↓, ↑
Expert Mód: ↓, ↓, ↓, △, ↓, ↓, ↓, ▣, ←, →

Final Fantasy VIII
Táncoló Katonák: A kettes CD elején, amikor a rakétakilövő állomáson vagy, lehetőséged adódik arra, hogy egy kicsit szórakozz a rakéták irányítófülkéjében. Miután beállítottad a lehető legrosszabb koordinátákat, nyomj egy ↑-t vagy ↓ a ▣-el és a △-el együtt. Ezután választhatsz a normál vagy a táncoló katona között.

Fifth Element
Csalás mód:
A fő menüben üsd be a L1 L2 R2 R1 SELECT kódot. Egy hang jelezni fogja a helyes bevitelt.
A ↑-as lenyomásával beléphetsz a csalás menübe, ahol megtalálható a pálya szelekció, örök élet, fegyverek, tárgyak és FMV jelenetek különböző opció.
A PAL verzióhoz, a fő menüben nyomd meg az ◎ + △ + L2 gombokat.

GRAND THEFT AUTO 2:

Ezeket a kódokat a játékosok nevének a megadásakor kell beírni, és később ki is lehet őket törölni, vagy újabbakat írhatsz a helyükbe.
ITSALLUP: Minden szint elérhető, a bonusz pályákat is beleértve.
NAVARONE: Minden fegyver, plusz maximális lőszer.
LIVELONG: Folyamatos sebezhetetlenség.
LOSEFEDS: Nincsenek kellemetlenkedő rendőrök.
DESIRES: Maximális körözöttségi szint.
HIGHFIVE: Minden pontszám ötszöröse.
BIGSCORE: 10.000.000 pont, ami bőven elég a szint teljesítéséhez.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE

Dog opció:
A főmenüben nyomd be a következő kombinációt: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, → és az ⊗-et meg a ◎-t egyszerre.

IMPACT RACING

Debug mód:
Üsd be a „RABBITBADGER" jelszót. Ha helyesen írtad be a kódot, a „Debug Mode" felirat fog megjelenni a képernyő alján. Ezután beállíthatod a az idő limitet, a „power-up"-ok számát, az „enemy AI"-t, és a pálya típusokat.
Legyőzhetetlenség:
Írd be az „I.AM.IMORTAL" jelszót, és a járműved elpusztíthatatlanná válik.
Összes fegyver:
Írd be az „ALL.TOOLEDUP" jelszót, és a játék elején felveheted az összes fegyvert.
Végtelen lőszer:
Írd be a „LOADSOFSTUFF" jelszót.
Bonusz pálya:
Írd be a „BONUS.LEVEL" jelszót, és mind a hat bonusz pályát aktiválhatod.
Utolsó pálya:
Írd be az „ENDGAMELEVEL" jelszót, és kiválaszthatod a játék utolsó pályáját.
Hang teszt:
Írd be a „JOURNEYS.END" jelszót. Ebben a módban a játék diszket kicserélheted egy audio CD-re, és a zenével szinkronban grafikus jelek fognak megjelenni. Ezután nyomd meg a SELECT-et, hogy informálódhass a zenével kapcsolatban, és a ← vagy → gombok segítségével váltogathatsz a pályák között.
Pálya jelszavak:
Pálya státusz jelszó:
2 AR12, Dupla lézer: 000G4KB0M04Q
2 Pusztító, Dupla lézer: 000G73K26XK
3 Pusztító, Lövedékek: 01F96MBWA79K
4 AR12, Lövedékek: 1MAT6XCE30IL
5 Pusztító, Quad lézer: 02M04CCLQ84A
7 Pusztító, Tűzfal: 03HAV2DCMDU2
8 AR12, Quad Lézer: 0ZMAQKDS00HG

JUMPING FLASH 2

Szuper mód:
Miután befejezted a játékot, mentsd el. A mentett adatok visszatöltése után, menj rá a „Game Select" opcióra és három pálya helyett már hat fog rád várni.

KENSEI: SACRED FIST

Extra Csata mód:
Teljesítsd a játékot a normál szereplőkkel, majd pedig az összes rejtett karakterrel. Egy Extra Csata mód fog megnyílni.

A HÓNAP
A HÓNAP RPG-JE

Név: *Alundra 2*
Kiadó: Activision
Értékelés: 7/10
Játék típusa: Rally-szimulátor

Könnyű pénzszerzési lehetőség:
Ez sajnos egy hosszas és sűrűn ismétlődő módszer, de mégis a legegyszerűbb. Menj egy olyan pályarészhez, ahol sok szörny van és kaszabold le őket, mert mindig hagynak maguk után néhány aranytallért. Ha ezekkel már végeztél, menj ki a pályáról, majd gyere vissza, mert a szörnyek mindig visszatérnek. (A Zelda sorozatból ezt már megszokhattuk.) Nos, az ehhez nem kell más, csak türelem.

LOST WORLD

Pálya választás és FMV jelenetek:
Írd be háromszor a ▣, ⊗, ◎, △, △, ⊗, ▣, ◎, △, ◎, ⊗, ▣ kódot. De ne csodálkozz azon, hogy a játék nem fogadja el. Ez csak a látszat.

LIBERO GRANDE

Gregorio Zonaras-ként játssz:
A normál nehézségi fokon teljesítsd az arcade módot.
Arnold Lang szerepében játssz:
8000 pont felett teljesíts a „Challenge 9" módban.
Roland-ként, Edgard Cailaux-ként, Powel Gardner-ként, vagy Gerald Wells-ként:
A Nemzetközi Kupában (International Cup) győzd le az összes országot normál nehézségi fokon.
Ruprecht Goes-ként:
Aktiváld az utolsó három opciót a „Challenge 9" módban.
David Magellanaként:
1150 pont felett teljesíts a „Challenge 9" módban, minden nehézségi fokon.
Maurice Poulenc-ként:
Teljesíts 100 pont felett bármelyik csapattal „vs. CPU" módban.
1998 World Cup France mód:
Válaszd ki az „International Cup"-ot, és jelöld ki a „New Game/Continue" opciót. Ezután tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat, és üsd be az ◎ gombot. A csapatok pontosan olyan felállásban fognak szerepelni, mint az 1998 World Cup France Döntőjében.

MEDIEVIL 2

Még játék közben kell benyomnod a következőket:
Tartsd nyomva az L2-t és ←, ↑, ▣, △, →, ◎, ↑, ▣. Ezután startold le a játékot és nyomd meg a ↓ gombot hogy elérhetővé váljon a csalás menü.

MORTAL KOMBAT 4

A csalás kód előhozatala:
1: Kezdjétek el a kétjátékos opciót.
2: Írjátok be a következő kódot: 302-213, és lépjetek ki.
3: Menjetek az Options menübe.
4: És a Vs menüpontnál tartsd lenyomva a Futás-t és a Blokk-ot.
5: Ennyi...

MORTAL KOMBAT TRILOGY

Klasszikus karakterek:
Nyomd meg az SELECT gombot, hogy Rayden-t, Jax-t, Kung Laot, vagy Kanot választhasd az eredeti verzióban.
Szint kiválasztás:
Jelöld ki Sonyát, és nyomd meg a ↑ + START kódot az egy játékos vagy Vs módban. Helyes beírás esetén a képernyő elkezd majd rázkódni, és egy robbanás lesz hallható.
Végtelen folytatás:
Üsd be a ↓ ↓ ↑ ↑ → → ← ← kódot a sztori képernyőn. Egy hang fogja jelezni a helyes bevitelt. A kredit kijelző „Freeplay"-re fog váltani.
Találomra kiválasztott karakterek:
Tartsd lenyomva a ↑ + START gombokat a Character Select képernyőn.
Nyomd le a ↑ + R1 + R2 + L1 + L2 kódot, és üsd be a ↑ -t, akkor amikor az Opció menüben megjelenik a négyzettel jelölt „Konfigure Kombat".
Helyes beírásnál a képernyő rázkódni kezd. A „
menü megnyílik, és ez által hozzáférhető lesz e
csomó opció.

N20

Írd be a következő jelszavakat:
Vízi mód:
◎ ⊗ ▣ △ △ ◎ △ ◎
Örök élet:
◎ ⊗ ⊗ △ ▣ △ ▣ ◎
Pályakiválasztás:
▣ ◎ ⊗ △ △ ⊗ ◎ ⊗
Bonusz pálya kiválasztás:
▣ ▣ ▣ △ ◎ △ ▣ ▣
Extra fegyverek:
▣ ⊗ ◎ ▣ ⊗ ▣ ◎ ▣
Tűzfalak:
⊗ ⊗ ▣ ⊗ ⊗ ⊗ △ △
Rejtett hajó:
⊗ ⊗ ⊗ ▣ △ ◎ ⊗ △
Nincs bonusz pont reset:
▣ △ ⊗ △ ◎ ▣ △ ⊗

NBA IN THE ZONE 2

All-Star Csapat:
Jelöld ki a „Start"-ot a címképernyőn, és tarts
lenyomva az L1 + R2 + SELECT + START gombokat,
képernyő el nem halványul. Most már ki lehet
választani az All Star Team-et bemutató módb
Extra játékosok:
Magic Johnson:
Hozz létre egy új játékost, és válaszd a 25-ös
modellt.
Larry Bird:
Hozz létre egy új játékost, és válaszd a 29-es
Michael Jordan:
„M.GUARD" a Bulls-nál.
Shaquille O'Neal:
„S.CENTER" a Lakers-nél.
Charles Barkley:
„C.FORWARD" a Rockets-nél.

NUCLEAR STRIKE

Írd be a következő kódokat a jelszó képernyő
Recon mód - EAGLEEYE
Könnyű küldetés 1 - AVENGER
5 folytatás - WARRIOR
Előző küldetés - ANDREAS
Örök élet - LAZARUS
Végtelen fegyver újratöltés - GOPOSTAL
Repülj messzebb - MPG
Végtelen munició, páncél, üzemanyag. - PACKISBACK
Gyorsabb mozgás - WARPDRIVE
Future Strike FMV jelenet - COMMERCIAL
Pálya – Jelszó:
1 - JUNGLEWAR
2 - CUTTHROATS
3 - COUNTDOWN
3B - PLUTONIUM
4 - SABREJET
5 - ARMAGEDDON

NFL BLITZ 2000

Ezeket a kódokat a Matchup képernyőn kell b
számok azt jelzik, hogy hányszor kell megnyom
Turbó az Ugrás és a Passz gombokat. Példáu
2 5 azt jelenti, hogy 5 Turbó, 2 Ugrás és 5 P
kell nyomnod.

Végtelen turbó:5-1-4 ↑
Gyors turbó: 0-3-2 ←
Nincs stadion: 5-0-0 ←
Nappali stadion: 5-0-1 ↓
Városi stadion: 5-0-1 ←
Éjszakai stadion: 5-0-2 ↓
Havas táj: 3-0-4 ↑
Erősebb csapat: 2-3-3 ↑
Erősebb támadás: 3-1-2 ↑
Erős védekezés: 4-2-1 ↑
Fagy: 0-3-0 ↓
Jeges pálya: 0-4-1 ↓
A jövő stadiuma: 5-0-2 ←
Havas stadion: 5-0-3 ↓
Gyors passzok: 2-5-0 ←

ONE

A következő kódokat a Password képernyőn kell beírnod:
Pályaválasztás: HEVYFEET
Összes fegyver: MAXPOWER
Debug opció: HEYBUDDY
Pályakódok:
2: DIYGIXRA
3: KCSVJTJB
4: RWLKLPBC
5: YQFZMLTC
6: FLZNOHLD

OFF-WORLD INTERCEPTOR EXTREME

Maximális pénz:
Az opciós képernyőn hatszor nyomd meg a □ ⊗ ◎ gombokat, majd az L1-et. Ha helyesen írtad be a kódot, egy csikorgás lesz hallható.
Pálya jelszavak:
2: 3VSYY!7JJLGK2J
3: VZVQL9RLQIT3GW
4: V!S2H6TB?29MBG
5: YRRF!7G!LGC!J

OGRE BATTLE

Dragon's Heaven csata:
Névként írd be a „FIRESEAL" -t, hogy egy erős hadsereggel a Dragon's Heaven-nél kezdhess.
Turbo mód:
A névhez írd be, hogy „GOTOHELL". Figyelem: a kód a játék mindkét oldalát befolyásolja.
Zene teszt:
A névhez írd be, hogy „MUSIC/ON".

PANDEMONIUM 2

Írd a következő kódokat a jelszó képernyőre:
31 élet - IMMORTAL
Legyőzhetetlenség - NEVERDIE
Max egészség - HORMONES
Pálya kiválasztás - GETACCES
Fegyverek - MAKMYDAY
Guruló kamara nézőpont - GONAHURL
Speed mód - SKATBORD
Mutáns mód - GENETICS
Pszichedelikus anyag - ACIDDUDE
Regenerálódó szörny - JUSTKIDN

PARASITE EVE

„EX Game" mód:
Győzd le egyszer a játékot, hogy aktiválhass egy olyan opciót, ami lehetővé teszi, hogy egy új módban játszhass.
Extra pontok:
Mentés nélkül játssz végig egy napot, hogy a következő nap kezdetén extra pontokat szerezhess.
Extra lövedékek:
Menj vissza a rendőrségre, ahol a fegyvertárolóban található dobozból vedd fel a harminc golyót. Ezt a játék során összesen tízszer teheted meg.
Kövesd a helikoptert:
A város térkép kijelzőn nyomd le a SELECT-et, hogy nyomon követhesd a város körül repülő helikoptert.

POCKET FIGHTER

Akuma-ként harcolj:
Jelöld ki Ryu-t a szereplő kiválasztó képernyőn, és nyomd meg a ←- gombot.
Dan-ként harcolj:
Jelöld ki Ken-t a szereplő kiválasztó képernyőn, és nyomd meg a → gombot.
Gyors újrajátszás:
Nyomd le az L1 + L2 + R1 + R2 + SELECT + START gombokat a meccs végén.
Változtasd meg Chun-Li megjegyzését:
Válaszd Chun-Li-t, és győzd le Felicia-t.
„Gomen Nasai!" helyett, egy játék cicával fog integetni. Nem túl hasznos, de aranyos.

PRIMAL RAGE

Rejtett röplabdázás:
Csak két játékos módban lehetséges. A Cove-ban (Sauron's pályája), mindkét játékosnak végre kell hajtani egy combo-t, vagyis két sikeres gyors támadást. Ezután egy hajlongó fickó fog megjelenni. Annak a játékosnak, aki közelebb áll hozzá, bele kell rúgni a hajbókolóba, de olyat, hogy felrepüljön a levegőbe. A másik játékosnak pedig röptében, még földet érés előtt kell beleütnie az emberbe. Ezután az első játékosnak vissza kell passzolnia a „labdát" a társának. Egy kis dekázgatás után megjelenik egy háló és egy pálya, a továbbiakban itt lehet röplabdázni.
Rejtett bowling:
Csak két játékos módban lehetséges, de bármelyik pályán. Mindkét játékosnak Armadon szerepében kell játszania, és elő kell adnia a Spinning Death (1 + 3, Away, Toward, Down) mozdulatsort háromszor egymás után. Ha jól csináltátok, a két játékos és az emberek bowlingozni kezdenek. Az emberek lesznek a bábuk, a játékosok pedig a Spinning Death forgással legázolhatják őket.
Tehenek az űrből:
Csak két játékos módban lehetséges. A Ruins-nál (Chaos plályája), az egyik játékosnak Chaos szerepében végre kell hajtania egy Sudden Death menetet. Ezután várj, míg a számláló két vagy három másodpercet nem mutat. Ekkor az a játékos, aki a Chaos-t csinálta, hajtson végre egy Fart of Fury (2 + 3, Toward, Up, Away) mozdulatsort. A felhő az idő lejárta után is a levegőben fog maradni. Ezután a meteorok helyett tehenek fognak hullani az égből.
Színek megváltoztatása:
A szereplők kiválasztásánál nyomj ⊗ + ◎, □ vagy △-et.

PRO PINBALL: THE WEB

Turbo mód:
A „high scores" kijelzőre névként írd be, hogy „PRO".
„High score" jelszavak:
Mindkét flippert tartsd lent a „track" mód során, hogy megnézhesd a „high score" jelszavakat, melyekkel részt vehetsz a „high score" versenyeken.

RESIDENT EVIL 3

A Magnum megszerzése:
Rögtön menj a vallatószobába a rendőrörsön. A S.T.A.R.S. emblémával ellátott kulccsal menj a széfhez. Ezt a három számkombinációt használd:„0131", „4011", „4312". Most menj az öltözőbe, és az egyik fülkéből kiszedheted a Magnumot.

SPYRO 2: RIPTO'S REVENGE

Összes képesség: Nyomj egy startot és ◎, ◎, ◎, ◎, □.
Nagy fejek: Nyomj egy startot és ↑, ↑, ↑, ↑, R1, R1, R1, R1, ◎.
Lapos mód: Nyomj egy startot és ←, →, ←, →, L2, R2, L2, R2, □.
Spyro vörös: Nyomj egy startot és ↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ◎.
Kék: Nyomj egy startot és ↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ⊗
Rózsaszín: Nyomj egy startot és ↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, □
Zöld: Nyomj egy startot és ↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ◎
Sárga: Nyomj egy startot és ↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↑
Fekete: Nyomj egy startot és ↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓

A HÓNAP AKCIÓJÁTÉKA



Név: *Urban Chaos*
Kiadó: Eidos
Játék tipusa: Akció-kaland

Pályaválasztás: A New Game opciónál írd be a következő kódot: L1, R1, SELECT, START-ot egyszerre nyomd meg, majd menj a térképre, ahol már az összes küldetés választható lesz. Összes Fegyver és energiacsomag: Még a játék közben, (tehát startolás nélkül) nyomd be a következő kódot: Egyszerre kell megnyomnod a △, ◎, ⊗, □ és → kombinációt.
Energiacsomag nélkül is feltöltheted az életerődet, ha találsz egy padot és leülsz rá. Lassan de biztosan fog az életerőd a maximumra felmenni.

SHADOWMASTER

Csalások:
Kezdd el a játékot, gyilkold le a két idegent, aztán menj be abba a szobába, ahonnan kijöttek. Ezután írd be az alábbi kódok egyikét.
Szint kiválasztása:
Tartsd a L1 + L2 + R1 + R2 + △-t lenyomva, aztán veszíts szándékosan. A gombokat FMV alatt se engedd fel. A zöld fény jelzi, hogy a kód korrekt volt. A nyitó képernyőn 1 és 16 között kiválaszthatod a nyitó szintet.
Korlátlan energia:
Tartsd a L1 + L2 + R1 + R2 + ⊗-t lenyomva, aztán veszíts szándékosan. A gombokat FMV alatt se engedd fel. A kék fény jelzi, hogy a kód korrekt volt.
Korlátlan fegyver és energia:
Tartsd lenyomva a L1 + L2 + R1 + R2 + ◎-t, aztán szándékosan veszíts. A gombokat a záró FMV képsorok alatt se engedd fel. Ha a kód működik, azt egy vörös fény jelzi.

SILENT HILL

Extra Opciók:
Lépj be az „Option" képernyőre a főmenüből, és írd be: L1 L2, R1 vagy R2. Ekkor egy „Extra Options" menü fog megjelenni, és a következők közül választhatsz:
Fegyver Kontroll: Press/Switch
Vér színe: Normál/Zöld/Lila/Fekete
Nézőpont: Normális/Fordított
Visszafordulás: Normális/Fordított
Sétál/Szalad: Normális/Fordított
Automatikus célzás: Ki/Be
Sikeresen teljesítsd egyszer a játékot, majd mentsd el. Töltsd be az elmentett játékot, menj az „Option" képernyőre a főmenüből, és írd be: L1 L2 R1 vagy R2. Ekkor az „Expand Option" menü jelenik meg új lehetőségekkel.
Nézőpont: Normál/első személyű
Lőszer: x1/x2

SIM CITY 2000

$1,000,000 (2D játékban):
Válaszd ki a City Info, Budget-et a menüből. A Budget képernyőnél, tartsd lenyomva a L1-t, és írd be: ⊗ ◎ △ □. Engedd fel a L1-t, és tartsd lenyomva az L1-t.
Írd be: ⊗ ◎ △ □. Engedd fel a L1-t és nyomd le a R2-t. Írd be: ⊗ ◎ △ □. Engedd fel a R2-t és nyomd le a L2-t. Nyomj ⊗ □ △ ◎-t. Engedd fel a L2-t. Egy vidám hang jelzi, hogy jó helyen jársz. Ezt a kódot csak egyszer alkalmazhatod a játék során.
0% kamatozású kötvények (2D játékban):
Válaszd ki a City Info, Budget-et a menüből.
A Budget képernyőnél, tartsd a w-t lenyomva, és írd be: L1 L2 L1 L2 R2 R1 R2 R1. Ez lehet, hogy fel fogja emelni az adókat $100,000 -ra.
A legtöbb eszköz szabadon elérhető (2D játékban):
Válaszd a normál kurzorral a fa eszközt. Menj az állapotjelzőre. Üsd be ↑ ↓ → ← ↑ ⊗ amíg a kurzor az állapotjelző területén van.
Maximális tűzoltóság, rendőrség, és hadsereg (2D játékban):
Válaszd a normál nyíllal és alkalmazd a továbbítás eszközt. Menj az állapotjelzőre. Nyomd le a ← → ← → ◎ ⊗ gombokat, amíg a kurzor az állapotjelző területén van. Ha most a rendőrséget, tűzoltóságot vagy katonaságot alkalmazod, maximális mennyiségű állomást telepíthetsz.
Helikopter pilótafülke (3D játékban):
Üsd be: R2 L2 R2 L2 R2 L2.
Kapcsold ki a pilótafülke nézetet a R1 L1 R1 L1 R1 L1 gombok lenyomásával.
Éjszaka a 3D játékban:
Írd be ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ L2 R2 hogy a játék éjjel és nappal játszódjon. A ↓ ↓ ↑ ↑ ↓ ↓ L2 R2 beírásával tudsz visszatérni a normál módhoz.
Elsötétítés a 3D játékban:
Nyomd meg a ↓-t hatszor aztán a L2 R2-t. Az elsötétítés szünetel, ha ←-t hatszor, majd L2 R2-t nyomsz. Hogy a normál módba térj vissza, nyomj →-t hatszor, és L2 R2-t.
Átlátszó várostérkép a 3D játékban:
írd be: R1 R2 R1 R2 R1 R2 R1 R2. Egy átlátszó HUD várostérkép, plusz egy pozíció indikátor fog megjelenni. Hogy a normál módba visszatérj, Írd be: L1 L2 L1 L2 L1 L2 L1 L2.
Aranyrögök (3D játékban):
Aktiváld a „helicopter cockpit" kódot: nyomd le hétszer: (R2 L2 R2 L2 R2 L2 R1 L1 R1 L1 R1 L1), ezután írd be: R2 L2 R2 L2 R2 L2 L2 R1 L2 R1 L2 R1 L2 R1. Az úton egy aranylelőhely fog megjelenni. Gyűjtsd össze az aranyat, úgy, hogy a város körül mozogsz.
Arcade mód:
Kezdj egy új játékot, és válaszd „Recreation" ikont. Ezután aktiváld a „Marina" ikont. Építs egy kikötőt, nem messze a víztől. A „Budget" ikonnál válaszd a „Legalized Gambling"-et, (a „City Ordinances" menüpont alatt). A „Query" eszközzel válaszd ki a vitorlást, majd nyomj L1-t. Egy „slot machine" fog előtűnni. Nyomj kört, hogy megálljon a gép ($100 költség), így különböző épületeket és katasztrófákat kaphatsz.
Repülés a 3D játékban:
Írd be: → ← → ← → L2 R2 START START.
Körberepülheted a várost, és nem kell az utakon maradnod.

SYPHON FILTER 2

Hard mode:
Jelöld ki a „New Game" opciót a főmenüben. Aztán tartsd lenyomva a □ + ◎ + L1 + R2 + SELECT + ↑ + ⊗ gombokat.
Super Agent mode:
Szüneteltesd a játékot, és jelöld ki a „Weaponry" opciót. Aztán tartsd lenyomva a → + L2 + R2 + ◎ + □ + □ gombokat. Egy hang fogja jelezni, hogy korrekt volt a kód. Lépj be az opciós menübe, és válaszd a „Cheats" opciót.
Szint vége:
Szüneteltesd a játékot, és jelöld ki a „Map" opciót. Aztán tartsd lenyomva a → + L2 + R2 + → + □ + ⊗ gombokat. Egy hang fogja jelezni, hogy korrekt volt a kód. Lépj be az opciós menübe, és válaszd a „Cheats" opciót. Ezután a gép úgy tekinti, hogy sikeresen végigmentél a szinten.
Expert mode:
A főcimnél jelöld kai az „One Player" opciót. Aztán tartsd lenyomva a ↑ + L1 + R2 + SELECT + ◎ + ⊗ + □ gombokat.
Küldetés kiválasztása:
Ha teljesíted a játékot normál nehézségi szinten, lehetőséged nyílik a küldetések közt válogatni.
Mozizás:
Szüneteltesd a játékot, és jelöld ki a „Briefing" opciót. Aztán tartsd lenyomva a → + L1 + R2 + ◎ + ⊗ gombokat. Egy hang fogja jelezni, hogy korrekt volt a kód. Lépj be az opciós menübe, és válaszd a „Cheats" opciót. Vagy pedig: teljesítsd a játékot, és négy kivételével megnézheted az összes filmet. A maradék négyet csak akkor tekintheted meg, ha teljesíted a játékot nehéz (hard) nehézségi fokon.

V-RALLY 2

Az összes csalás:
Menj az opciós képernyőre, és nyomj ⊗-t, mikor a „Game Progression" felirat világít.
A menü alatt gépeld be a következőket:
L1 R1 ← → ← →
↑ ↓ ↑ ↓ ⊗ ⊗ + SELECT (egyszerre).
Utána nyomj ⊗-t minden Game Progress oldal után. Egy gongütés jelzi, ha jó a kód.

WIPEOUT 2097

Állatok a hajók helyett:
Tartsd lenyomva a L1 + R2 + START + SELECT-t, amíg a játék tölt, és ne is engedd fel, amíg a menü meg nem jelenik. A hajók helyett csiga, disznó, cápa, UFO és méhecske jelenik meg.
Challenge R2 mód:
A jelszó:
□ ◎ □ △ ◎ △ △
◎, □ □ □ △ ⊗ □
Challenge II mód:
A jelszó:
□ ◎ □ △ ◎ △ ⊗
□ ⊗ △ △ ⊗ ◎ ◎ .
Minden pálya:
A főmenünél tartsd lenyomva L1 + R1 + SELECT-t, aztán üsd be □ ◎ △ ◎ □-t.
Minden pálya, plusz a titkos Phantom osztályú gépek is elérhetőek lesznek.
Végtelen energia:
A START-el szüneteld a játékot.
Tartsd lenyomva a L1 + R1 + SELECT, és üsd be: △ ⊗ □ ◎ △ ⊗ □ ◎.
Korlátlan idő:
A START-el szüneteld a játékot.
Tartsd lenyomva a L1 + R1 + SELECT, és üsd be: △ □ ◎ ⊗ △ □ ◎ ⊗.
Korlátlan fegyver:
A START-el szüneteld a játékot.
Tartsd lenyomva a L1 + R1 + SELECT, és üsd be: ⊗ ⊗ □ □ ◎ ◎ △.
Géppuska:
A START-el szüneteld a játékot.
Tartsd lenyomva a L1 + R1 + SELECT, és üsd be: □ ◎ ⊗ □ ◎ ⊗ △.
Phantom osztály:
Tartsd lenyomva a ◎ + R1 + SELECT, és üsd be: ⊗ ⊗ ⊗ ◎ ◎ ◎-t a főmenüben.
A Phantom osztály elérhető lesz.
Piranha team:
Tarsd lenyomva a főmenüben: L1 + R1 + SELECT, aztán nyomj ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ◎ △ □-t.
Piranha craft, és sok minden más:
A set-up képernyőnél nyomd be a L1 + R1 + SELECT-t, aztán írd be:
□ ◎ □ △ ◎ ⊗ □
⊗ ◎ □ △ ⊗ □ .
A Piranha craft, minden pálya és aranyérem a tied lehet.
Vostok Island és Spilskinanke rejtett pályák:
A főmenünél tartsd lenyomva a L1 + R1 + SELECT-t, majd írd be:
□ ◎ □ △ ◎ △ ⊗
△ ◎ ◎ △ ⊗ ⊗ □ .
A Phantom osztály, az extra Piranha Craft, a Vostok Island és a Spilskinanke rejtett pályák elérhetők lesznek.

HA TÚLSÁGOSAN IS MEGIJEDTÉL AZ *ALIEN RESURRECTION*-TŐL, TÉRKÉPEINK SEGÍTSÉGÉVEL KÖNNYEN ÁTJUTHATSZ A SZÖRNYEK RENGETEGÉN. AZ ELSŐ PÁLYÁK KÖNNYŰEK? TEHÁT EZEKNÉL CSAK MAGADBAN BÍZHATSZ. NE FÉLJ! A KÉSŐBBIEKBEN SEGÍTÜNK...

Alien Resurrection

HIVATALOS MEGOLDÁS

JELMAGYARÁZAT

- Tenyér-leolvasó
- Shotgun-patronok
- Pulse Rifle vagy Tár
- Flame Thrower vagy Doboz
- Gránátvető vagy Gránát
- Sav
- Lift
- Kapcsoló
- Klón
- Fertőzött ember
- Kommunikációs (Comms) konzol
- Sentry Gun
- Kulcs / Kódkártya
- Zár
- Erőtér
- Erőtér-generátor
- Elektromos szikrák
- Jármű
- Medi-kit
- DOC
- Cella

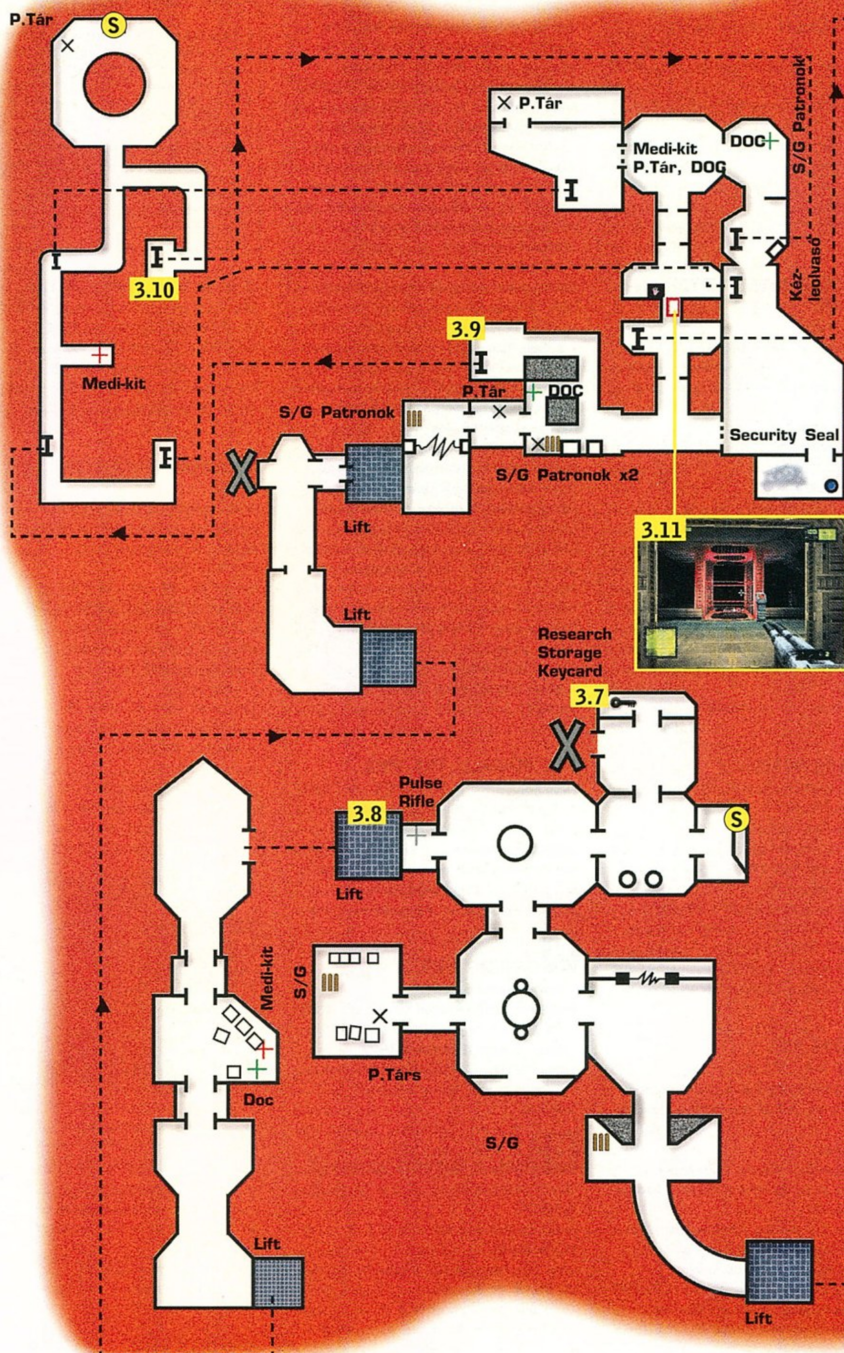
Maps: Anne Cakebread

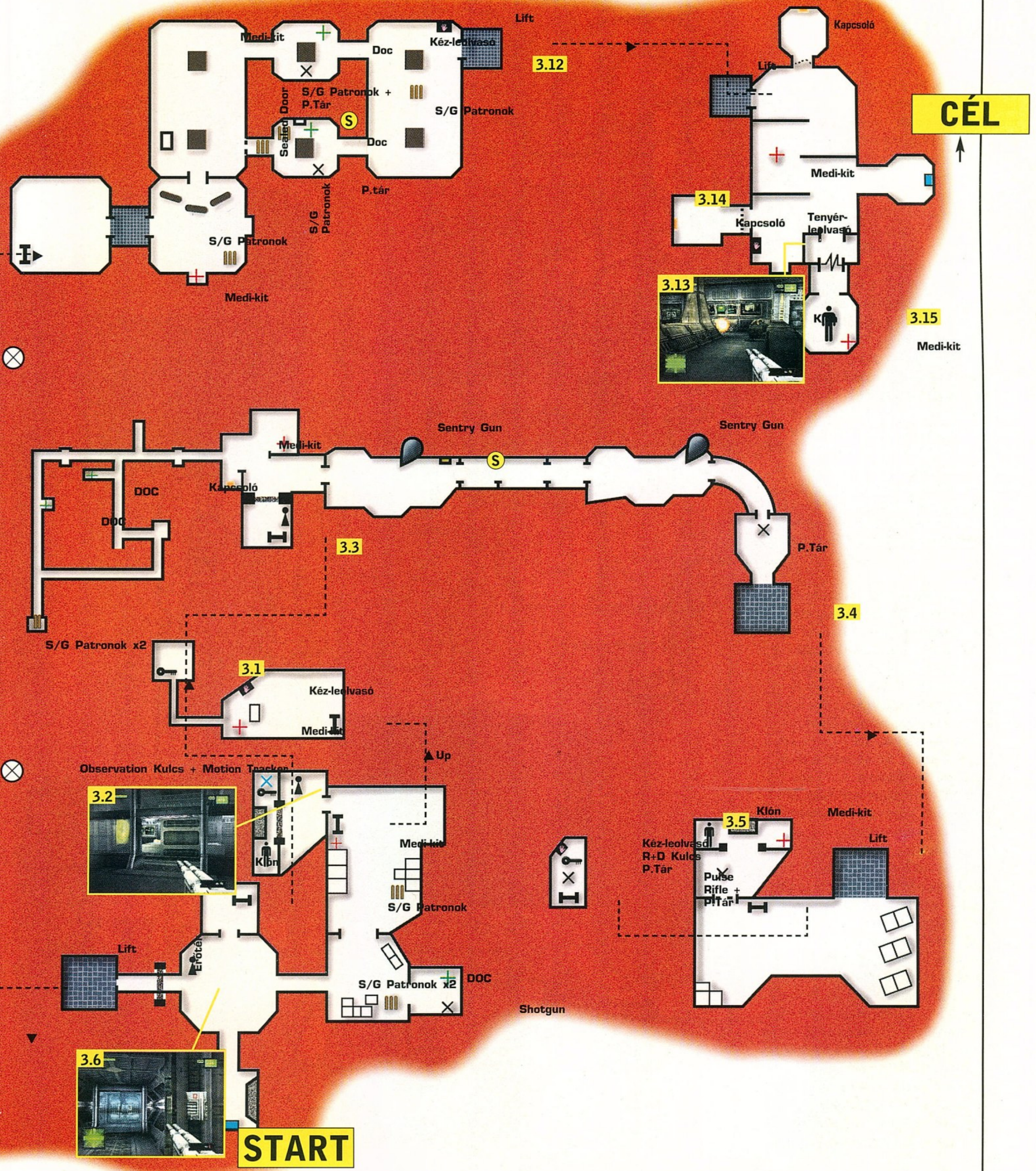
3. PÁLYA: RIPLEY – KLON STORAGE

A Kommunikációs (Comms) szobából kilépve fordulj jobbra, vedd fel a klón Egyes biztonsági szintű kódkártyát (Security One Keycard) és nyomd meg a Kéz-leolvasót [3.1], ezután vissza a létrához, hogy megsemmisítsd az első klónt és begyűjtsd a Megfigyelőtorony kulcskártyáját (Observation Balcony Keycard) [3.2]. Vissza a kezdőponthoz, és fel a megfigyelőtoronyba (Observation Balcony) [3.3] – szedd össze a készleteket a folyosókról, a konzol lenyomásával hozd alaphelyzetbe a biztonsági lézereket, és irány a lift [3.4]. A létra megmászása után kapcsold ki a biztonsági zárat, vedd fel a R+D kódkártyát, és lődd le a második klónt [3.5], mielőtt visszatérnél a kereszteződéshez a kiindulási pontnál és kikapcsolnád a R+D erőteret.

Kövesd a számozott ajtókat, amíg el nem érsz a Kutatási részleg kódkártyájához (Research Storage Kulcscard) [3.7]. Ezt használva hozzáférhetsz a lifthez [3.8] – ezzel menj egészen a szerviz-folyosóig [3.9]. Innen az összes létra hasznos cuccokkal és csúnya szörnyekkel teli szobákba vezet felfelé. Vedd fel a [3.10]-t, használd a Kéz-leolvasót, és tovább. Amikor eléred a lézeres biztonsági szobát (Laser Security Room) [3.11], használd a kézleolvasót és vidd át, ahogy a lézerek kikapcsolnak, majd használd a jobboldali létrát, hogy eljuss a lifthez [3.12]. Szállj ki a liftből, szedd le a tojásokat, és figyelj a gőzre, ahogy az utolsó szoba felé veszed az utad. Nyomj rá a Kéz-leolvasóra [3.13], hogy hatástalanítsd a biztonsági rendszert, nyomd meg az első gombot [3.14], majd a gőzön keresztül térj vissza a másodikhoz. Mégegyszer vissza, hogy elbánj az utolsó klónnal [3.15], majd a Kommunikációs szobában fejezd be a pályát..



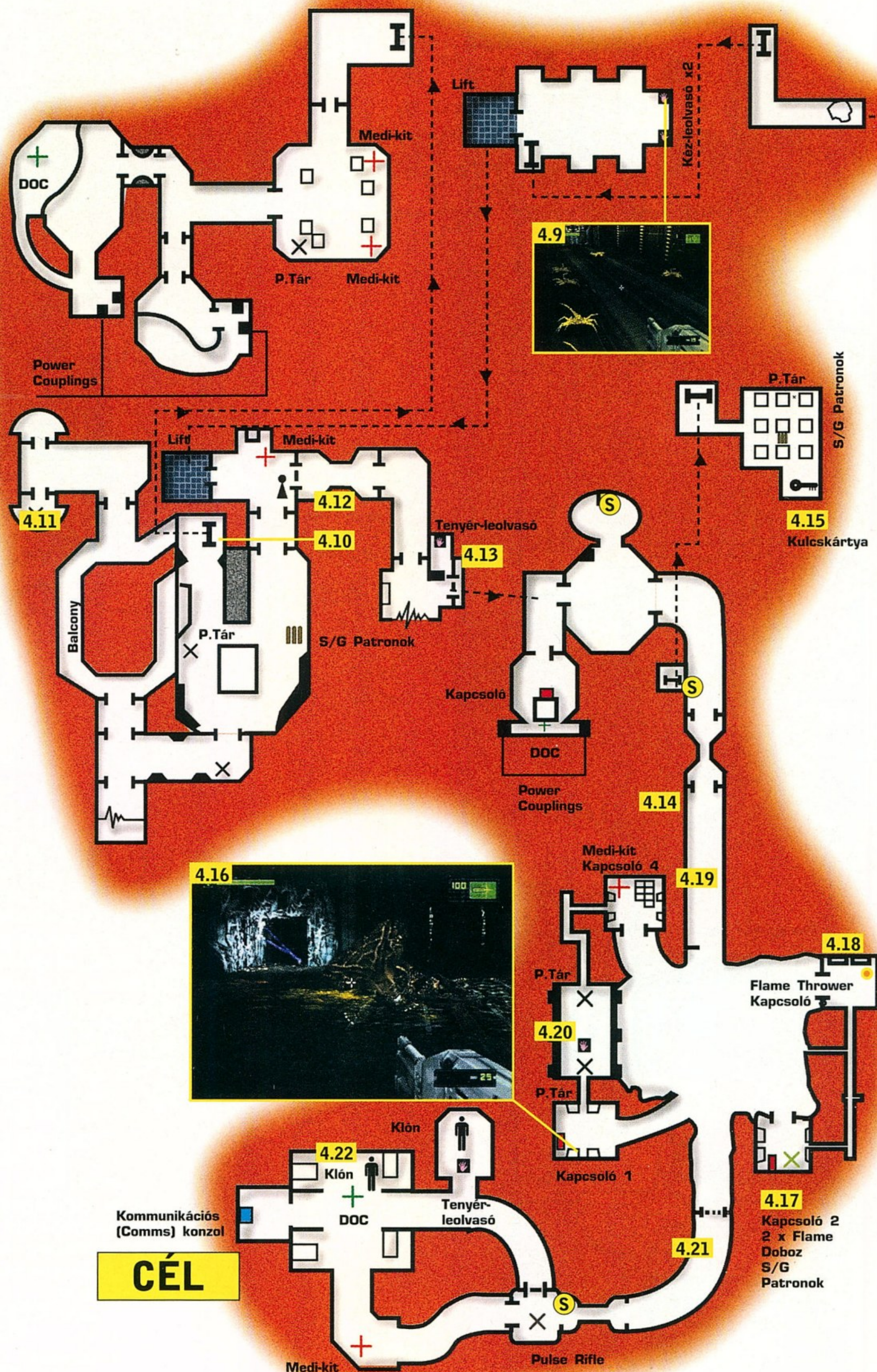


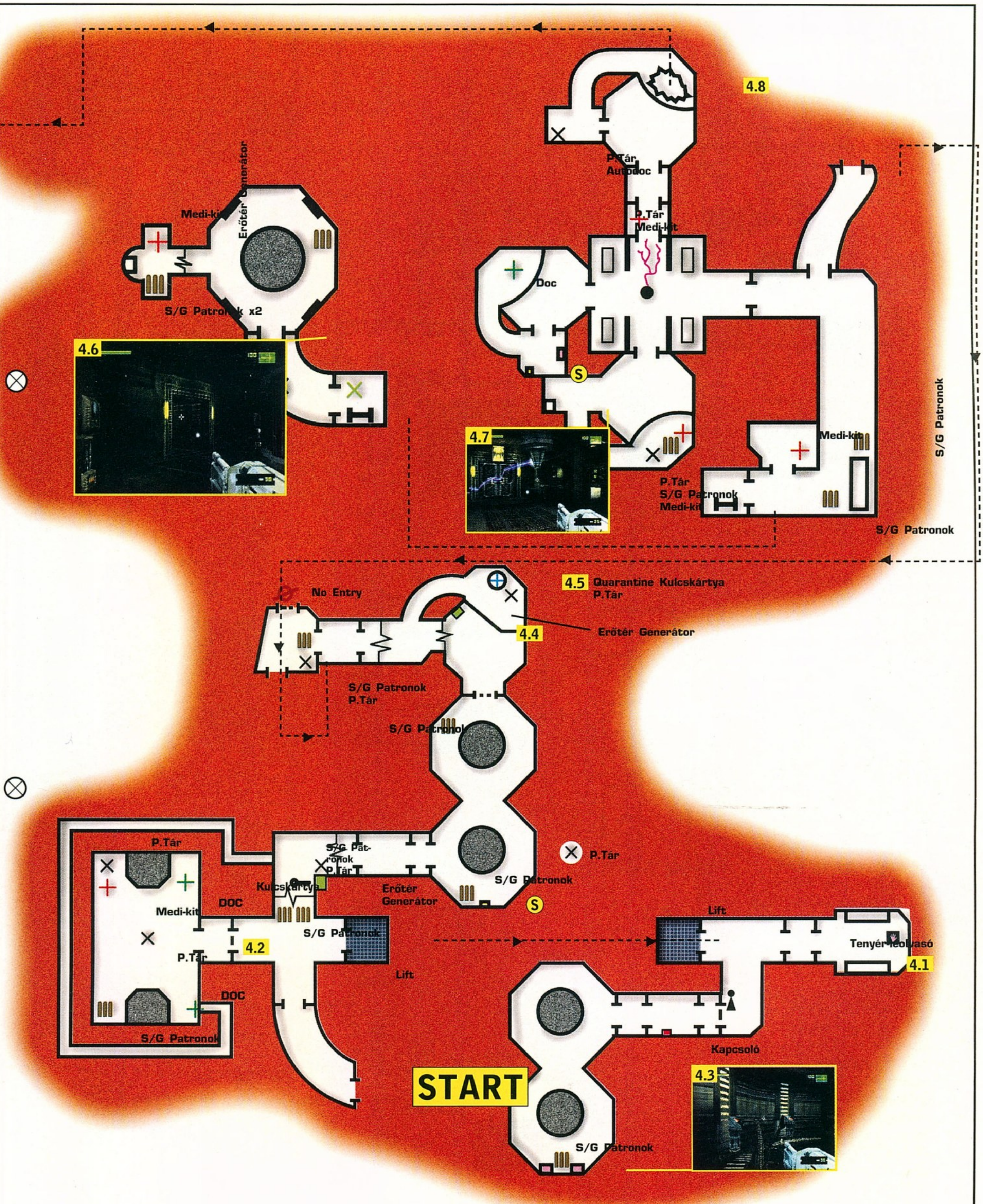

Medi-kit
Doc
Kéz-leolvasó
Lift
3.12
Kapcsoló
Lift
CÉL
S/G Patronok +
P.Tár
Sealed Door
S
S/G Patronok
Doc
Medi-kit
3.14
P.tár
S/G Patronok
Kapcsoló
Tenyér-leolvasó
S/G Patronok
3.13
Medi-kit
3.15
Medi-kit
Sentry Gun
Sentry Gun
Medi-kit
S
DOC
Kapcsoló
DOC
3.3
P.Tár
3.4
S/G Patronok x2
3.1
Kéz-leolvasó
Medi-kit
Up
Observation Kulcs + Motion Tracker
3.2
Klón
Medi-kit
3.5
Klón
Medi-kit
Kéz-leolvasó
R+D Kulcs
P.Tár
Lift
S/G Patronok
Pulse
Rifle +
P.Tár
Lift
S/G Patronok x2
DOC
Shotgun
3.6
START

4. SZINT: RIPLEY – QUARANTINE

Fordulj jobbra, be a liftbe, majd kilépve használd a Kéz-leolvasót a megfigyelő-fülkében [4.1], ezután vissza a raktárba [4.2]. Miután megszabadultál az arctámadóktól, irány az alsó baloldali folyosó, ezután a két erőtér mögött bukkansz majd föl. Használd újból a liftet a Tároló-ketrec 3Z Kódkártyájához (Holding Pen 3Z Keycard), és aktiváld a két Kéz-leolvasót [4.3]. Vissza a lifttel, és addig menj át a szobákon, amíg el nem éred az újabb erőteret [4.4]. Lődd szét a generátort, vedd fel a Karantén Kódkártyát (Quarantine Keycard) a cellából [4.5], és irány a reaktorszoba. Na, most következik egy csomó rohangászás. Menj el a nagy irányítóterem végéig, és mászd meg a hibás reaktorhoz vezető létrát [4.6]. Lődd szét az összes energia-csatolást, hogy átirányítsd a kakaót. Vissza a karantén területére, és a Kéz-leolvasók segítségével hatástalanítsd a bio-cellák biztonsági rendszerét. Fuss vissza a reaktorhoz, és lődd ki az utolsó csatolást. A karantén utolsó cellája most elérhetővé válik, és bevetheted magad a szervizfolyosóra vezető lyukba [4.8].

Mászd meg a folyosó végén található létrát, érd el a két Kéz-leolvasót (egy csomó arctámadóval lesz dolgod) [4.9], majd lépj be a liftbe. Szállj ki az irányító-központ területén, és a létrán lemászva elérheted az utolsó két cellát [4.10]. Lődd szét az energia-csatolást mindkettőben, hogy hozzáférhess a balkonhoz, ahol az Egyes szintű biztonsági kártya lapul [4.11] – ezt a [4.12]-nél használd fel. Aktiváld a beugróban elrejtett Kéz-leolvasót [4.13], süss egy kis tojást (némelyik el van rejtve az árnyékok között), húzd meg a kapcsolót, és pusztítsd el a csatolásokat [4.14], mielőtt nekiindulnál a létrának, hogy begyűjtsd az LV427-es kódkártyát [4.15]. Vissza a létrához és készülj föl, itt az idő a királynővel való találkozásra! A legjobb, ha elkerülöd, ameddig csak tudod. Vigyél be néhány lövést egy keményebb fegyverrel, majd irány a szikrázó ajtó [4.6], itt a négy kapcsoló közül az elsőt rántsd meg, majd vissza az arénába. Most jön a második kapcsoló [4.17], majd irány a lángszóró és a harmadik [4.18]. Kapcsold át az utolsót is [4.19], és kússz az üveg mögötti Kéz-leolvasóhoz [4.20]. Most már eljuthatsz az utolsó tároló-ketrecig [4.21], Ahol kipróbálhatod legújabb játékszeredet, mielőtt lekapnád a két klónt [4.22], és befejeznéd a szintet a Kommunikációs konzolnál.

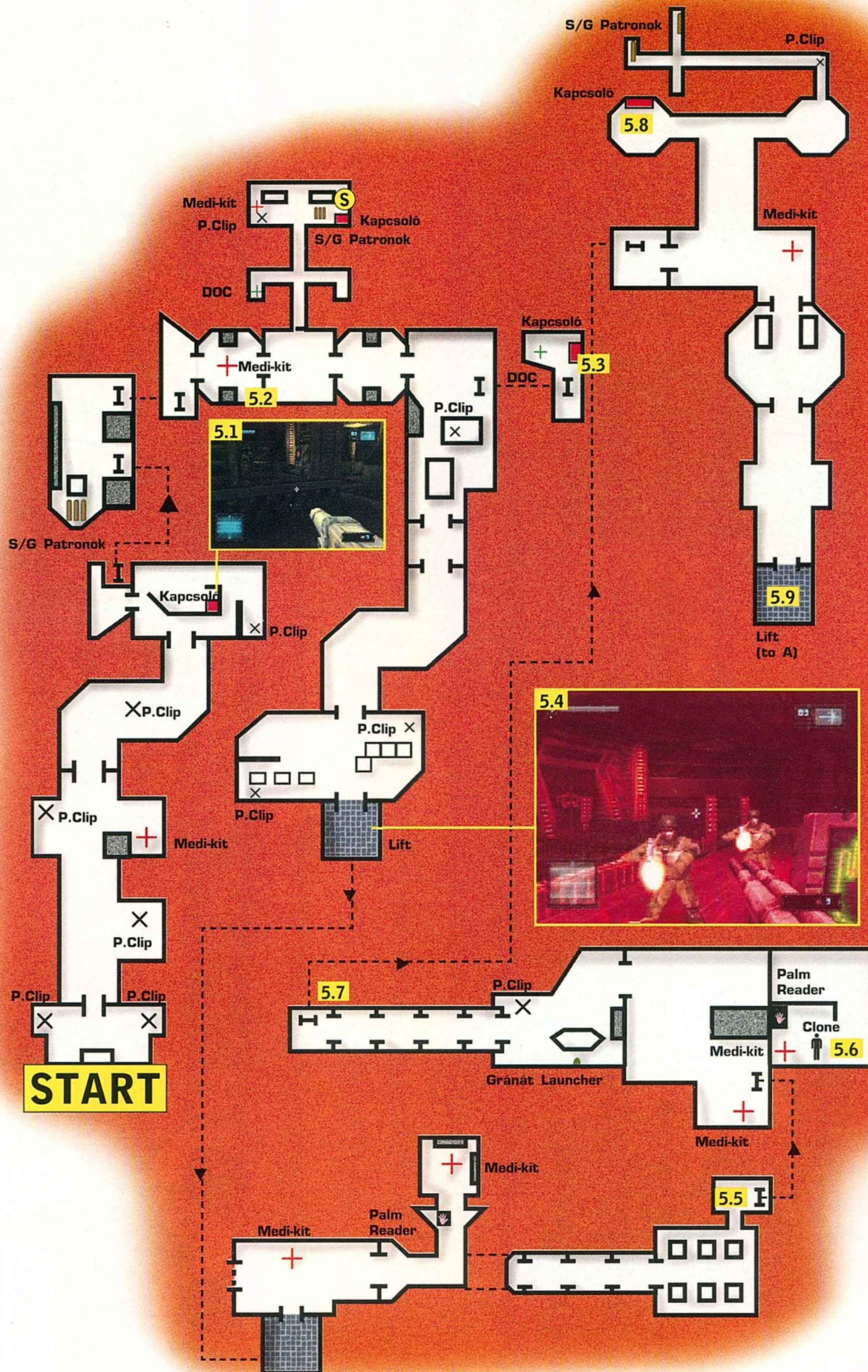


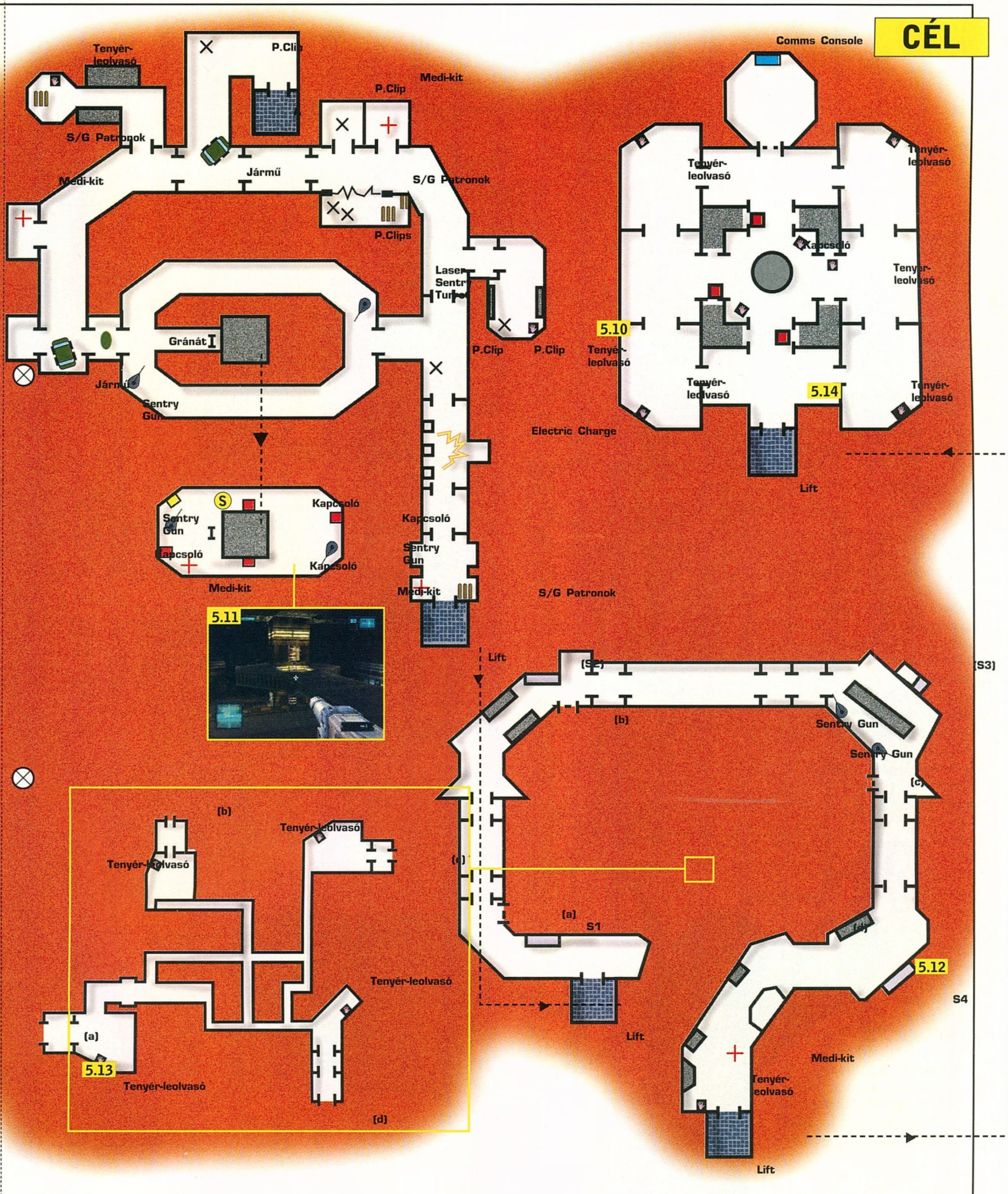

4.8
P.Tár
Autodoc
P.Tár
Medi-kit
Doc
Medi-kit
Erőtér Generátor
S/G Patronok x2
4.6
4.7
Medi-kit
P.Tár
S/G Patronok
Medi-kit
S/G Patronok
S/G Patronok
No Entry
4.5 Quarantine Kulcskártya
P.Tár
4.4
Erőtér Generátor
S/G Patronok
P.Tár
S/G Patronok
P.Tár
P.Tár
S/G Patronok
P.Tár
Kulcskártya
Medi-kit
DOC
Erőtér Generátor
S/G Patronok
4.2
S/G Patronok
P.Tár
Lift
DOC
S/G Patronok
Lift
Tenyérleolvasó
4.1
Kapcsoló
START
4.3
S/G Patronok

5. PÁLYA – DESTEFANO MILITARY SYSTEMS COMPLEX

Előre a széles folyosón, és egy rövidke harc után az őrökkel nyomd le az irányítópulton található kapcsolót [5.1], majd keresztül az ajtón, és a lefelé vezető létrához. A szomszédos létrán felmászva a vörös lézer-szobában [5.2] találod magad. A harmadik sugár után használd a bal oldaladon lévő kis folyosót, hogy begyűjts egy pár cuccot, és kikapcsold a lézereket. Tovább a raktárba [5.3], ahol a létra tetejénél találsz egy időzítő kapcsolót, amelyik a biztonsági rendszert kapcsolja ki. Irány a bal fölső ajtó, keresztül az újabb tárolóhelyiségen, és fel a liften, hogy eljuss az állványokhoz [5.4]. A lift-platform használatához a tenyér-leolvasót nyomd meg, ezután vigyázz a megjelenő katonákra. Apa ilyenkor már kicsit megkattan! Ez ne érdekeljen, inkább pattanj fel a leghosszabb létrára [5.5], hogy leszedhesd a Hetes klónt [5.6]. A fedélzet biztonsági rendszerét a Kézleolvasóval deaktiválhatod. Menj tovább, amíg el nem éred a következő magas létrát [5.7]. Ha a lemászás előtt lepillantasz, látni fogsz egy pár csatolást, és ezek megsemmisítése után nem sülsz meg lefelé. Ha leértél, menj ki a szobából, majd balra, hogy kikapcsold a raktár biztonsági rendszerét [4.8]; ezek után tovább a folyosókon, amíg el nem éred a liftet [5.9]. Innen kilépve kellemes lakomának lehetsz tanúja. Menj tovább, amíg el nem éred a T-elágazást, ezután fordulj jobbra. Gyűjtsd be az összes cuccost a szobákból, majd kifele, hogy most balra fordulhass. Hatástalanítsd a biztonsági rendszert [5.10] és találd meg a hatalmas biztonsági számítógépet [5.11]. Ha lenyomod mind a négy kapcsolót, ezzel már nem is lesz gond.

Lépj ki a számítógép-szobából (Computer Room), menj el a „szikrás" szoba előtt (itt oldalaznod kell majd), amíg el nem érsz egy liftet. Ennek a használata után egy csomó számozott szobán keresztül vezet az utad, amíg el nem érsz egy olyan helyre, ahol nem mehetsz tovább a biztonsági rendszer miatt [5.12]. Fordulj vissza, és irány a mostanra szétzúzott ajtóhoz a négyes szobába. A biztonsági rendszer kikapcsolásához a csőrendszerben mászkálva mind a négy Kézleolvasót aktiválnod kell [5.13]. Ezután meglátogathatod Apát [5.14]. A reszeteléshez először hatástalanítsd az elsődleges erőteret a külső folyosórendszer sarkaiban található Kéz-leolvasók lenyomásával. Most elérhetővé válik a leolvasók második csoportja, és ezek kikapcsolják a másodlagos erőtereket. Az Apa körüli kapcsolók lenyomásával végre abbahagyja a hülyeségeit. A rend visszaállt, befejezheted a pályát a Kommunikációs szobában.

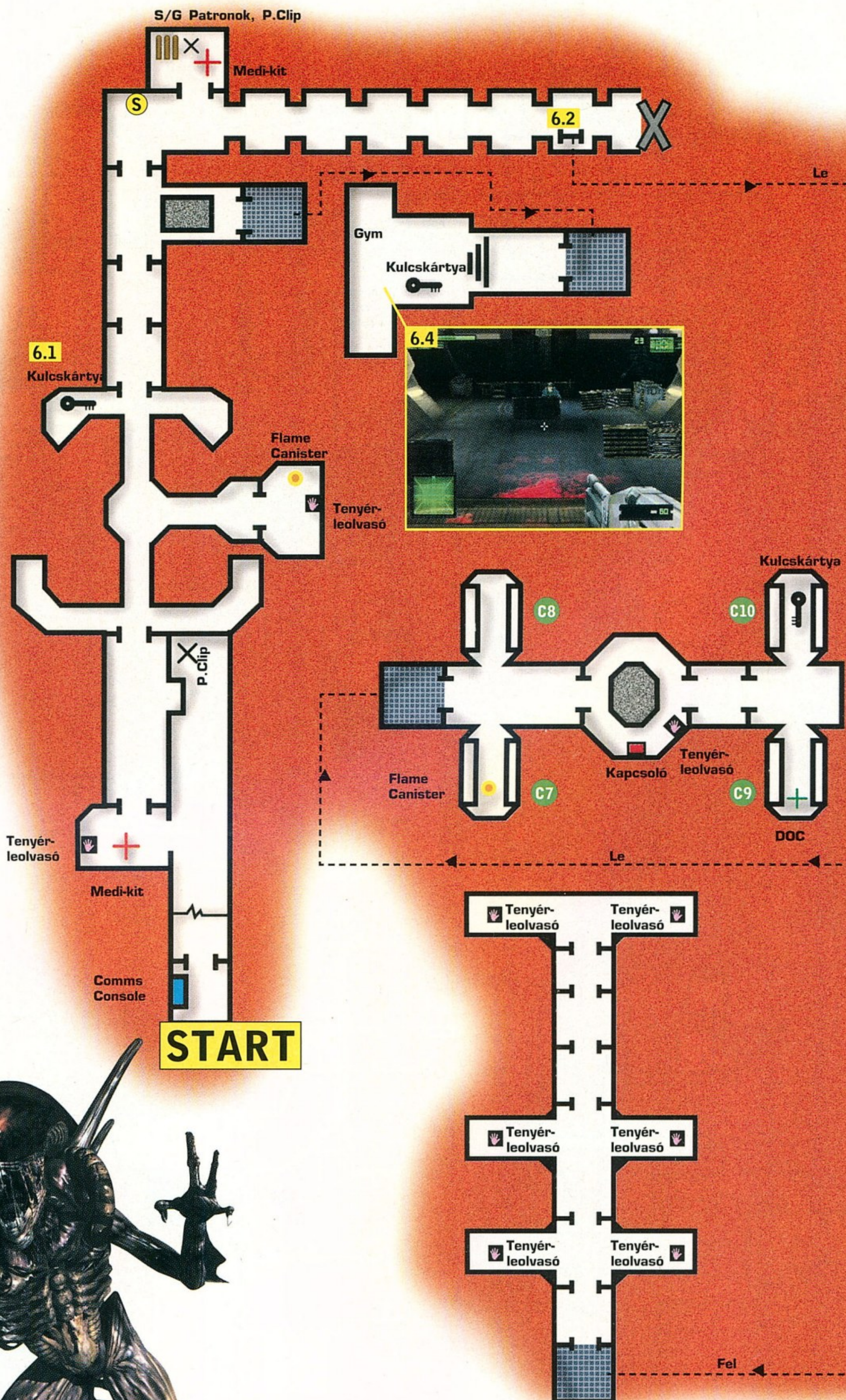


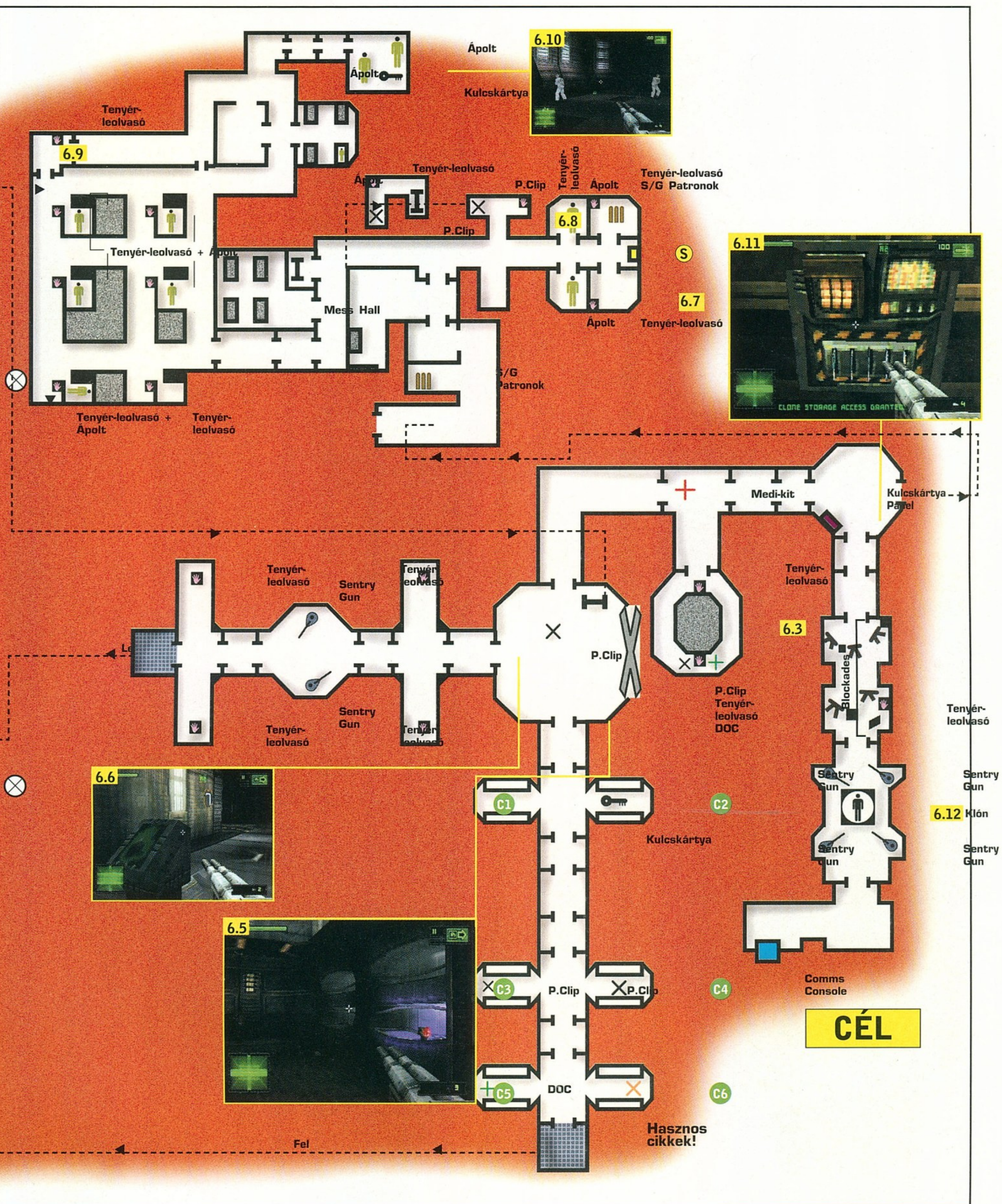

CÉL
Comms Console
Tenyér-leolvasó
P.Clip
Medi-kit
P.Clip
S/G Patronok
Jármű
Medi-kit
S/G Patronok
P.Clips
Laser Sentry Turret
P.Clip
P.Clip
Gránát
Jármű
Sentry Gun
Electric Charge
Kapcsoló
Sentry Gun
Kapcsoló
Kapcsoló
Kapcsoló
Sentry Gun
Medi-kit
Medi-kit
S/G Patronok
5.10
5.11
5.12
5.13
5.14
Lift
Lift
Lift
Lift
Sentry Gun
Sentry Gun
[b]
[c]
[a]
S1
[S3]
S4
Medi-kit
Tenyér-leolvasó
[d]

6.PÁLYA: RIPLEY – MAXIMUM SECURITY

Az idegenek hordája mostanra már aktívabbá válik, tehát figyelj oda! Kilépve a kommunikációs szobából kapd fel az első HLC Kódkártyát [6.1], majd menj el a folyosó végéig (egy csomó őr is lesz ott), és lefelé a létrán [6.2]. Az irányítóteremben található két Kéz-leolvasó lenyomásával feloldhatod a tornaterem és a cella-blokkok biztonsági zárait [6.3]. Vissza a létrán, majd nyomd le a keményfiút a HCL Kódkártya 2-ért [6.4], ezután vissza az A és B cellablokkokhoz. Először irány az A [6.5], menj el a folyosórendszer végéig, fel a lifttel, és itt hozzáférhetsz azokhoz a Kéz-leolvasókhoz, amelyek kinyitják a cellákat egytől hatig. Vissza a liftbe, gyűjtsd be a cuccokat, és a HCL Kódkártya 3-t a második cellából. Ugyanezt ismételd meg a B Cella-blokkal is [6.6], majd le a lifttel, hogy a kinyitott cellákból felszedhesd a felszerelést és a HCL Kódkártya 4-et.

Az utolsó kódkártya megtalálása előtt az idegenek által megfertőzött szerencsétleneket kell megszabadítanod szenvedésüktől. Menj be a baloldali folyosón található megfigyelőhelyekre, mielőtt gondoskodnál az első két paciens kezeléséről [6.7]. Figyelj arra, nehogy elfelejtsd megnyomni a melletted lévő szobában található Leolvasót [6.8], ezután a létrán felmászva kinézhetsz a gyülekezőbe, lenyomhatod a Leolvasót, majd felszedheted a gyülekezőben szétszórt cuccokat. Most a gyülekező bal oldalán található ajtón menj be, az itteni cellák között elég nehéz tájékozódni. Az egytől hatig számozott cellák lakóit intézd el, majd nyomd le a szobák előtti leolvasókat: ezzel kikapcsolod a biztonsági rendszert, és bejuthatsz az Adminisztrációs Szobába (Administration Room) [6.9]. Az itteni Leolvasót megnyomva felmarkolhatod az utolsó Kódkártyát a [6.10]-es cellából. Most vissza a kódkártya panelhoz [6.11], és itt befejezheted a küldetésedet, az elérést biztosítva a Klónhoz [6.12] – ez egyben a pálya vége is.




Ápolt
6.10
Kulcskártya
Ápolt
Tenyér-
leolvasó
6.9
Tenyér-leolvasó
P.Clip
Tenyér-leolvasó
Ápolt
Tenyér-leolvasó
S/G Patronok
P.Clip
6.8
Tenyér-leolvasó + Ápolt
Mess Hall
6.11
6.7
Ápolt
Tenyér-leolvasó
S/G
Patronok
Tenyér-leolvasó +
Ápolt
Tenyér-
leolvasó
CLONE STORAGE ACCESS GRANTED
Medi-kit
Kulcskártya
Panel
Tenyér-
leolvasó
Sentry
Gun
Tenyér-
leolvasó
Tenyér-
leolvasó
6.3
P.Clip
Blockades
Tenyér-
leolvasó
P.Clip
Tenyér-
leolvasó
DOC
Sentry
Gun
Tenyér-
leolvasó
Tenyér-
leolvasó
6.6
C1
C2
Sentry
Gun
Sentry
Gun
6.12 Klón
Kulcskártya
Sentry
Gun
Sentry
Gun
6.5
C3
P.Clip
P.Clip
C4
Comms
Console
CÉL
C5
DOC
C6
Hasznos
cikkek!
Fel

Publisher: Infogrames
Fejlesztő: Reflections
Játékosok száma: Egy vagy kettő
Megjelenés: November

Driver 2

A TÜKÖR, AZ INDEXEK, ÉS MINDEN EGYÉB KIREPÜL AZ ABLAKON, AHOGY TANNER ÉS TSA. ÚJBÓL ELMERÜLNEK A SZERVEZETT BŰNÖZÉS VILÁGÁBAN





Íme a havannai nagyszárnyú Cadillac-ek

A lökhárítód éppen most roppant össze, a motorháztető behorpadt, és a bal hátsó kerék már teljesen önálló életet él. A sérülésjelző vörösen villog, neked pedig már csak 33,89 másodperced van, hogy találkozz az összekötőddel. Most mi lesz? MOST MI LESZ? Pánikolsz? Soha. Meghalsz? Hülyeség. A válasz: Kiszállsz az autóból.

Már ugyan elmondtuk egy párszor, és még el is fogjuk, hogy a *Driver 2* egyik legfontosabb tulajdonsága az, hogy Tanner bármikor kipattanhat a volán mögül. Csak gyorsan rácsapsz a ↑ és a Ⓐ gombokra, és már kinn is van az utcán legjobb Oswald Boeting öltönyében. Zseniális, azonban a játék legutóbbi verziójában kiderül, hogy mi mindenre is jó Tanner újonnan megszerzett képessége. Az autó esik darabokra? Csak lépj a fékre, vágódj ki a kocsiból, és kezdj el egy új darabra vadászni. A *Driver 2* sofőrjei szerencsére nagyon előzékenyek, így ahelyett, hogy elütnének, megállnak tőled pár méterre. Csak egy gyors gombnyomás a Ⓐ-re, és Tanner már újonnan szerzett autójának volánja mögül szemléli a világot, hogy aztán ezerrel száguldhasson tovább. Feltéve, ha nem egy tizenkilenc éves tejeskocsit sikerült ellopnod...

Természetesen a játék közepén, mikor már a helikopterek is a nyakadban vannak, ez a módszer túlságosan időigényesnek bizonyulhat, úgyhogy a vezetési képességeidet sem szabad elhanyagolnod. Azok számára, akik nem játszottak az első

Törés-suli. A játék alapja ugyanaz, mint az első részben. Autót vezetsz, kicsit úgy érzed magad, mint a mozikban, és ütközöl. Egy csomót







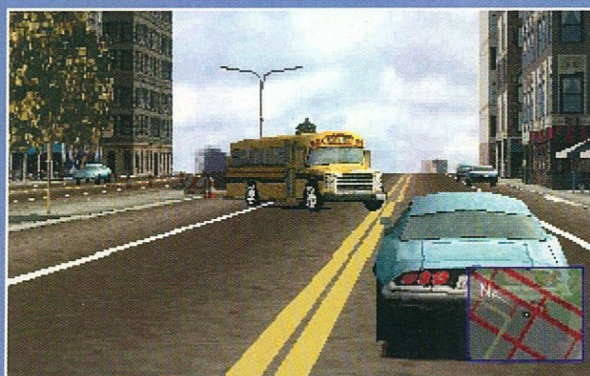




résszel, ajánlott egy pár próbakör a városban, mielőtt élesben kísérelnék meg a játékot. A körséta közben megcsodálhatod az eredeti helyszínek alapján modellezett városrészeket: Chicago felhőkarcolókkal tarkított horizontját, a Las Vegas-i, neonfényes hoteleket, a Rio-i Sugar Loaf hegységet, és a Havannai Cadillac-eket és... ööö... a szivarokat.

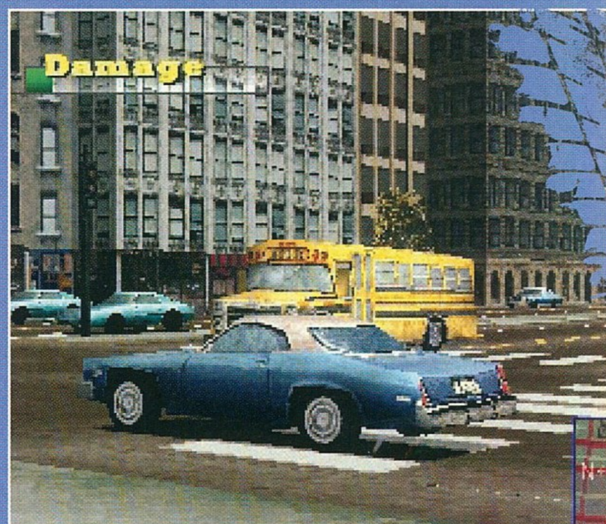
Az első dolog, ami feltűnik majd, az az, hogy az utak kanyarognak, ezzel az egész vezetési élményt sokkal valószerűbbé téve. Chicago-ban például vannak olyan széles részek az autópályán, amelyek tökéletesek a zsaruk lerázására, az ezekről nyíló kijáratok pedig visszakanyarodnak a város utcáira. Havannában fákkal szegélyezett sugárutakon robogsz majd végig, amelyek a tengerparti sétányokra vezetnek. Hamar rájössz majd, hogy az új városok nagyobbak, mint az előző részben, és beletelik majd egy kis időbe megtanulni a hátsó utakat és a rövidítéseket.

Szerencsére a Reflections kissé átdolgozta a térképet, hogy segítse a tájékozódást. Ha éppen a térképet nézed, a Ⓐ lenyomásával az elfordul abba az irányba, amerre éppen nézel, ezáltal könnyebben rájöhetsz, hogy merre is kell majd fordulnod.



„A hosszú autópálya-szakaszok tökéletesek a rendőrök lerázására”

A *Driver* izgalmas és nem egyszer fordulatos történetét a második rész csak még tovább vitte. Tanner újból beépül, csak most partnerével, Tobias Jones-szal együtt, olyan tehetséggel, amit még a *Ponyvaregény*-es John Travolta és Samuel L. Jackson is megirigyelne. A Család könyvelője, Pink Lenny lepaktált valami brazil bűnszövetkezet vezetőjével, és háborút indított az alvilágban. Az erőegyensúly megdőlt a Dél-Amerikaiak javára, és Chicago-t az a veszély fenyegeti, hogy a blues hazájából a szamba városává válik. Tanner és Jones azt a megbízást kapják, hogy épüljenek be a szervezetbe, és állítsák vissza a város békéjét. Nem könnyű feladat. Pink Lenny viszont lelép, ezáltal hőseinkre marad az a hálátlan feladat, hogy megállítsák a Havannából a városba érkező szállítmányokat; irány Kuba. Miután sikeresen befejezték a ▶





Gyorshajtás: tégy úgy, mint Keanu, és pattanj be egy aut pályán száguldó iskolabuszba. Kábé olyan kecses, mint egy traktor

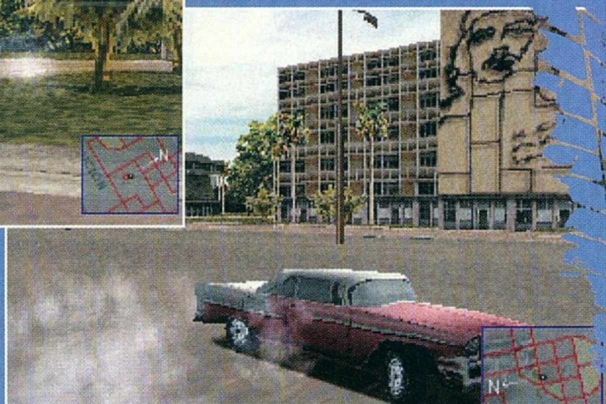






Nehézsúlyban – mivel rettenetesen nehezek, a Cadillac-e csúnya rendetlenséget csinálnak ütközéskor





Helyszínelés: a Reflections tényleg ott járt a játékban szereplő helyszíneken, hogy kutatásokat folytasson a *Driver 2*-höz. Úgyhogy ha valaha Kubában jársz, és elkötsz egy taxit, tudod, merre a legrövidebb az út...

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

AZOK A GYÖNYÖRŰEN KANYARGÓ UTAK!



Fordulj be: nem mintha a fejlesztők feltalálták volna a spanyolviaszt, de a *Driver 2* új kanyarulatai sokat hozzáadnak a vezetés élményéhez. Az első rész, minden élethűsége ellenére sem tudta visszaadni a világ autós üldözéses filmjeiben látható kacskaringós utcákon való száguldozás élményét. Na majd most...

munkát, Las Vegas-ba indulnak, hogy Lenny nyomára akadjanak. Ami problémát okoz, hogy az első számú közellenség, Solomon Caine is meg akarja találni, így hőseinknek csak egy lehetősége van: összeállni az ős-gonosszal, hogy segítsenek megkeresni a kis férget. Lenny meglóg, majd újból feltűnik, ezúttal Rióban, tehát irány a napsütés, a tenger, és a futball hazája. Megtalálják vajon? Vagy a maffia teszi rá a kezét előbb? Ez mind a te képességeiden múlik...

A történet egy sornyi filmjeleneten keresztül bontakozik ki, és olyan, mintha egyenest a *Ravasz, az agy, és két füstölgő puskacső* című zseniális darabból léptek volna elő. Két öltönyös-bakancsos, shotgun-t lengető keményfiú beront egy bárba, ahol Pink Lenny éppen egy brazil taggal iszogat. Mondani sem kell, hogy a földig rombolják a helyet, és a brazil a földön fekszik, a vére a padlót áztatja, a keze még meg-megrándul. A hatás hihetetlen moziszerű, és a *Driver 2* nem is tagadja azt, hogy sokat merített

> **„Két öltönyös-bakancsos, shotgun-t lengető keményfiu beront egy bárba..."**

az olyan autós filmekből, min a *Francia Kapcsolat* vagy a *Blues Brothers*.

A *Driver 2* minden ízében olyan izgalmas lesz, mint a tavalyi első rész. Az, hogy Tanner kiszállhat a kocsiból, sokkal rugalmasabbá teszi a küldetéseket, és kétségtelenül jó érzés szabadon mászkálni, amellett, hogy nagyszerűen né ki. A Reflectionsnek már csak annyi feladata van, hogy felfedje a küldetéseket. A *PSM* következő hónapban teljes leírást közöl, addig is tartsátok melegen a motorokat... ■

Dan Mayer



+ PONTOK

- Sokkal élethűbb
- Hatalmas városok
- Autók nagy választéka

– PONTOK

- Hasonlít az elsőhöz
- A kezelésen még lehetne javítani
- A grafika néha szaggat

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Egy igazi folytatás: tulajdonképpen ugyanaz a játék. A kanyargós utcák szépek, az autóból való kiszállás lehetősége izgalmassá teszi a küldetéseket; de hát a *Driver* olyan játék volt, hogy nekünk pont ez kell. Már alig várjuk...

Muppet Monster Adventure

KI HÚZ KI A CSÁVÁBÓL, AMIKOR A GONOSZ HATALMÁBA KERÍTI A MUPPET SHOW TAGJAIT? TERMÉSZETESEN EGY KIS BÉKA.

Báj. Tetszik, nem tetszik, a báj mindenképpen fontos szerepet játszik a videojátékok eladási számának növekedésében, és hozzásegíti az olyan játékokat, mint a *Spyro*, *Rayman*, vagy a Nintendo *Mario-ja*, a Platina szint eléréséhez. Szóval, amikor Robin, Breki unokaöccse a *Muppet Monster Adventure*-ből, keresztülugrál a képernyődön, ne lepődj meg, ha önkéntelenül is felkiáltasz „Óóóó de cuki!" Mert még ez is megtörténhet...

„Még Breki is átváltozott egy több sebből vérző Frankensteinné"

Sajnos, a Muppetek sorsa rosszra fordult. Brekit és csapatát hatalmába kerítette a Gonosz; még Breki is átváltozott egy több sebből vérző Frankensteinné - akinek Ms. Röfi alakítja a mennyasszonyát. A gyerekek és a nosztalgiát kedvelő felnőttek örömére azonban Breki unokaöccse, Robin magára vállalta a feladatot, hogy rendet teremtsen a világban, és megmentse a *Muppet Show* tagjait a kárhozattól.

A játék báján túl, a legszembetűnőbb talán a játék engine szabályos, zökkenőmentes működése. Robin egy hattyú könnyedségével szökken, úszik és küzdi keresztül magát az előtte álló akadályokon (nem kis teljesítmény egy épp, hogy csak pelyhedző állú kisbékától). A játék minden működési és egyéb hibától mentes. Kivitelezése bámulatos, ragyogó színeket és mulatságos szereplőket tartalmaz.

A fejlesztő Traveller's Tales arra is gondolt, hogy a játékot a kis vakarcsok célcsoportján kívül mások számára is vonzóvá tegye. E cél elérése érdekében a programot jó néhány humoros technikai bravúr gazdagítja. Vegyük például a hangeffekteket, nem kell mást tenned, mint ráijeszteni egy kóborló pávára és az, mielőtt megrettenve elhúzná a csíkot, mármár emberi hangon rikolt fel. A játék tele van ilyen és ehhez hasonló kiegészítő kellékekkel, melyek hozzájárulnak a felfedezendő környezet, illetve a minijátékok életszerűvé tételéhez.

Már első hallásra is imádnivaló. Hogy valóban beleszeretünk-e a játékba, az azon múlik, hogy mit hoz majd a végső verzió. ■

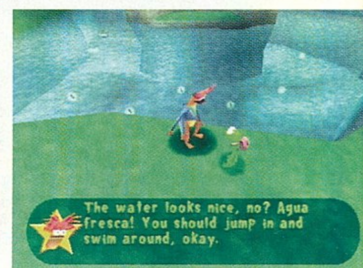
Al Bickham

Békazabálók!
Mivel Breki átállt a Gonosz oldalára, Robin, az unokaöccse nyakába szakadt az a feladat, hogy megmentse társait és visszaváltoztassa őket azokká, amilyeneknek megismertük és mindig is szerettük őket.









AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

A VARÁZSLATOS MINI-JÁTÉKOK



A mini-játékok minden valamirevaló platform játékban megtalálhatók, és ez alól a *Muppet Monster Adventure* sem kivétel. Itt láthatjuk azt a részt, ahol a Robin a Pávával méri össze erejét. Hajrá kicsi béka, ugrálj, ameddig csak a lábaid bírják!



+ PONTOK
- Pazar vizuális megjelenítés
- Egy vagon power-up
- Bármilyen korú gyerkőc részére

– PONTOK
- A régi jól bevált platform játék
- Egy kissé kiszámítható
- Bájos, hmm

! MIELÖTT MEGVENNÉD

A *Muppet Monster Adventure* a bájos, platform típusú játékok egy újabb darabja, és mint olyan, elég ígéretesnek tűnik. Persze majd meglátjuk, mit hoz a játék végső verziója, de mindenesetre drukkolunk Robinnak, hogy ne csak a *Muppet Show* tagjainak megmentésében érjen el sikereket, hanem a kölykök szívének meghódításában is.

Kiadó: Titus
Fejlesztő: Polygon Magic
Játékosok száma: Egy
Megjelenés: Október

Incredible Crisis

GONDOLJ CSAK BELE, HOGY MÉSZ AZ UTCÁN ÉS EGY VONZÓ FIATAL NŐ HIRTELEN ELRÁNCIGÁL, ÉS KÖVETELI, HOGY MASSZÍROZD MEG. HMM, TÉNYLEG EZT HÍVJÁK VÁLSÁGHELYZETNEK?







Mentők, **óriáskerék és bevásárlóközpont. Minden teljesen szokatlan, ami veled történik, de az *Incredible Crisis* mégis olyan köntösbe bújtatja az eseményeket, hogy mégse tűnjön annak.**

Egyre több furcsa játék jelenik meg napjainkban, Tokióban. Természetesen a szónak nem a rossz értelmében. Mihez is kezdenénk az *Um Jammer Lammy*, a *Vib Ribbon* vagy a *Bishi Bashi Special* nélkül, amik egy kis színt varázsolnak szürke hétköznapjaink gomolygó ködébe. És egy kicsit érdekesebbé teszik mindennapi létünket.

Az *Incredible Crisis*-ban letesztelhetjük toleranciaszintünket, egy burleszkfilmbe illő történet cselekményeként. Attól eltekintve, hogy egy alapvetően rejtvénymegoldó játékkal állunk szemben, mégis számos más stílusú játék elemeit is könnyen felfedezhetjük benne. Egy hétköznapi japán család bőrébe bújhatunk bele, akikkel mindig valami furcsa történik. A kialakuló helyzeteket beépített mini játékokon keresztül kell megoldanunk, amiket mindig szorosan követ egy FMV átvezető jelenet. A családapát Taka Taneo-nak hívják, és pont az ő bőrébe kell belebújnod. A napod egy gyors tánccleckével kezdődik, amit nem máshol, mint a munkahelyeden kell teljesítened. Amolyan *Dance Dance Revolution* stílusban. Mivel idáig még minden simán ment, reménykedve gondolsz bele, hogy a nap folyamán semmi más nem fog veled történni. De miután nagy nehezen elmenekülsz egy feléd guruló óriás golyóscsapágytól, észreveszed, hogy beszorultál a liftbe, amit valami pszichopata gyilkos zárt rövidre nem sokkal azelőtt, hogy te bemenekültél. Ezután kidobnak egy mozgó autóból, és egy hihetetlenül

„Egy hétköznapi család bőrébe ke belebújnod, akikk mindig valami furcsa történik”

csinos hölgy karjai közé esel. Persz az utóbbi nem éppen úgy hangzik, mintha valami katasztrófa lenne, d is azért van, hogy tesztelje a játéko tehetségét. Ezek után a hölgy felrá gál egy óriáskerékre, egy masszázs jéig. Meg kell találnod a megfelelő helyeket a testén, ahol masszírozha és mindezt a lehető leghevesebben megtenned. Te még mindig nem ig érted hogy mi folyik körülötted, úg hogy figyelj azokra a fontos dolgok amikre a titokzatos hölgy hívja fel figyelmedet. A beépített mini játéko egyszerű felépítésűek, de zseniálisal Minden egyes mini játék egy videó- könyvtárba kerül, ahonnan bármiko ból előszedhetjük őket. Az egyetlen problémát az jelentette számunkra, hogy nincs két játékos opció, így h többen játszunk vele, akkor a társa többi része csak vizuálisan lehet a núja a hihetetlen bonyodalmaknak. *Incredible Crisis* annyira jóra siker hogy a rejtvényfejtő játékok kategó jában tökéletesen megállja a helyét hálát adunk az égnek hogy nem eg *Bust-A-Move* klónt kaptunk kézhez

Catherine Cha

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

AZ EGYSZERŰSÉG FONÓDÁSA A KOMPLEXITÁSHOZ.



A biztonsági **kamerák segítségével menekülj el a bankrablás helyszínéről. A képernyőn látod, hogy mikor tiszta a levegő. Tehát a feladat egyszerű, de a kivitelezése már sokkal bonyolultabb.**



PONTOK (+)

- Eredeti mini játékok.
- Ha egyszer elkezded, nem bírod abbahagyni.
- Tökéletes hangeffektek.

PONTOK (−)

- Nincs kétjátékos opció.
- Túl rövid.
- Sok dolog ismétlődik.

MIELŐTT MEGVENNE

Temérdek újdonságot sorakozta nak fel a fejlesztők a játé ban, de ahogy azt a mamád mondaná: „Úgyis megunod!”. A program végső verziója a mér leg közepén fog hintázni az irritáló elemek és a csodál tos ötletek között. Majd me látjuk, hogy merre fog bil- lenni…

Publisher: Infogrames
Developer: Infogrames
Number of players: One
Release date: March

International Cricket Captain 2000

NEM GONDOLOD HOGY ITT AZ IDEJE ANNAK, HOGY VALAKI EGY KIS RÁTERMETTSÉGGEL LEGYŐZZE A BRIT KRIKETT VÁLOGATOTTAT? MOST ITT VAN A LEHETŐSÉG...

Az, hogy egyáltalán nézzük, vagy netalántán játsszunk is krikettet, rengeteg türelmet igényel. De már egy elszállásolt szent is megunta volna a várakozást, mire végre megjelent ez az első igazi krikett játék PlayStationre.

Öt év leforgása alatt csak egyetlen egy név fémjelezte a kis szürke doboznak ennek sportágnak a valódi fogalmát, ami nem volt más, mint a *Brian Lara Cricket*. Az *International Cricket Captain 2000*-et nyugodtan nevezhetjük a folytatásának, bár sok mindenben különbözik. Ez alapvetően egy ügyességi játék, ám ha túlzottan precízen kéne fogalmaznom, akkor nyugodtan nevezhetnénk még csapatkapitány-alapú játéknak. Ugyanúgy, mint ahogyan Nasser Husseinnek, neked is irányítanod kell a csapatodat. A teljes játék egy nagy megyében játszódik, végigvezetve a számtalan versenyen. Ha kimagasló a teljesítményed, könnyen bajnok válhat belőled. Más opciókkal harcolhatsz a külső megyei, városi, nemzeti, vagy akár a '99-es világbajnoki címért is. Sőt, még akár a barátoddal is a kétjátékos módban. Ha megyei kapitányként indulsz, akkor csak korlátozott számú opciók közül választhatsz. Csak egy olyan játékost választhatsz, aki nem európai (és csak azért egyet, mert Európa más részein nem túl népszerű sport a krikett, éppen ezért nincsenek arrafelé igazán sikeres krikettjátékosok).

Mindig, még a szezon kezdete előtt meg kell újítanod a játékosok szerződését, mert ha nem teszed, akkor könnyen búcsút inthetsz nekik. Ez a tranzakció körülbelül olyan megerőltető, mint egy futballmenedzser-játékban. Említésnek okáért rögtön itt van az *LMA Manager*. Viszont rengeteg tennivalód akad, még akkor is, ha csak nézed a meccset. Amikor gördítenek, neked kell beállítanod a játékosod agressziószintjét, és azt is, hogy hol dobja el a golyót. Ilyenkor cserélned kell a védőket, hogy rászaladjanak a kapura, vagy épp elüssék a labdát. Azt is neked kell eldöntened, hogy ki és mikor dobjon vagy védekezzen. Egyszóval az irányítás tökéletesen a te kezedben van. Ez mind nagyon szép, de sajnos itt is, mint megannyi más játékban, a grafika egyszerűen röhejes. De mindezt feledteti velünk Jonathan „Aggers" Agnew, akinek a kommentárja olyannyira tökéletes, hogy az már szinte hihetetlen. Ezek után nyugodt szívvel állíthatom azt, hogy ez az a játék, amire már nagyon sokan, nagyon régóta vártak. ■

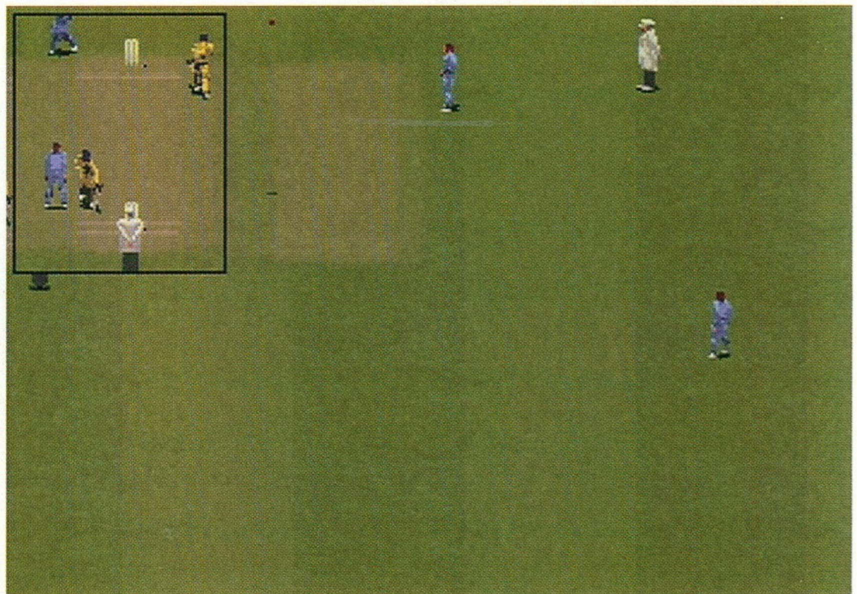
Richard Keith

> **„Ugyanúgy, mint ahogyan Nasser Hussein-nek, neked is irányítanod kell a csapatodat"**

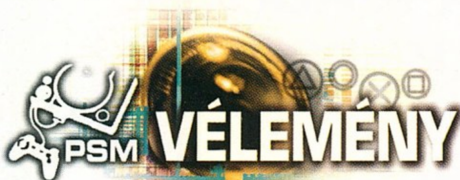
Na, ez hogy tetszik? Az interaktív televíziószerű menüben finomíthatod ki csapatod támadási és védekezési taktikáját a játék folyamán. A Britek támadnak (fent) és ezzel adnak egy kis gondolkodási időt Dél-Afrika csapatának a Világkupán.

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

KÉTSZEMÉLYES OPCIÓBAN MEGTALÁLNI A MEGFELELŐ TAKTIKÁT



Ha már a kiélvezted az összes választható versenyformát, akkor mindenképpen próbáld ki a kétszemélyes módot. Mert miközben a dobóval mozogsz, beállíthatod a dobás erejének a szintjét, és ha eltalálod a kellő erősséget lazán kiütheted az ellenfeleidet.



+ PONTOK

- Magával ragadó
- Pontosak az adatok
- Kétszemélyes opció

– PONTOK

- Gyenge grafika
- Meghatározott edzősködés
- A variációk hiánya

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Igaz, hogy a krikett nem tartozik a világ legizgalmasabb sportjai közé, de mégis felismerhető benne a logika, ami a megfelelő stratégia kidolgozásához is nélkülözhetetlen. Nem hiába volt olyan nagysikerű az *ICC* a PC-sek körében. Itt volt már az ideje, hogy a PlayStation tulajdonosok is megismerjék ezt az előttünk még nem igazán feltérképezett sportot. Megéri vele játszani

MÚLT LAPOK

A *PSM*-től kapod a cikkeket és híreket. Mit tegyél, ha valahogy kihagytál egy számot? Ez az oldal segít – vagy nézd meg az előfizetést a 065. oldalon.



A CD-n: Gran Turismo 2, FIFA 2000, Crash Team Racing, NBA 2000, Rainbow Six, Jade Cocoon, Pong, Atariland... stb.



A CD-n: Toy Story 2, MTV Snowboarding, Sled Storm, NHL 2000, Pac-Man World, + letölthető cheatek... stb.



A CD-n: Music 2000, Action Man, F1 '99, Ace Combat 3, Eagle One (demók), Colony Wars, Micro Maniacs... stb.



A CD-n: Le Mans 24 Hour, Colony Wars: Red Sun, Rollcage Stage II, Space Debris, + letölthető cheatek... stb.



A CD-n: Syphon Filter 2, Micro Ma... niacs, Player Manage... 2000, Renegade Racers, Radikal Bi... kers, CW: Red Sun... stb.



A CD-n: Muppet RaceMania, UEFA: Champ League, Medievil 2, Urban Chaos, WTC Touring Cars, Colin McRae 2... stb.



A CD-n: Colin McRae 2, Euro 2000, In Cold Blood, World Champ. Snooker, Hogs of War, Tony Hawk's 2... stb.



A CD-n: Jedi Power Battles, N-Gen Racing, Hogs of War, Street Fighter EX2, Moho, Destruction Derby Raw... stb.



A CD-n: Destruction Derby Raw, StarTrek: Invasion, Vib Ribbon, MoHo, Titan AE, Silent Bomber, Tenchu2, Galerians... stb.



A CD-n: Spider-M... Rayman2, TOCA W... Disney Racing Tour... X-men, Sydney 2000, Tenchu2, Mille Miglia... stb.

MEGRENDELHETŐ KÖZVETLENÜL A KIADÓTÓL 1 790 Ft-OS ÁRON, A MELLÉKELT KUPONON!

Computer Média Kiadói Kft.
1033 Bp., Óbudai-sziget 131. 1/14.
Telefon: (1) 467 6720
Tel./Fax: (1) 457 1123
E-mail: psm@cmk.hu

Neved:
Címed:
Életkorod: Telefonszámod:
Aláírásommal megerősítve megrendelem a PlayStation Magazin korábbi számait, illetve előfizetését.
PSM 02 PSM 03 PSM 04 Karácsonyi különszám
PSM 05 PSM 06 PSM 07 PSM 08 PSM 09
Előfizetési lehetőségek:
Fél évre 8 990 Ft
Egy évre 15 990 Ft
aláírás

az esedékes díjat a címzett fizeti.

Computer Média Kiadói KFT.
BUDAPEST 35
Pf.: 141
1306

Előfizetőinknek ajánl...
Régi és új előfizető...
az újságot mos...
ajánlott külde...

PSM Magyarországi Szerkesztőség: COMPUTER MÉDIA KIADÓ Kft.
1033 Budapest, Óbudai-sziget 131. I/14.
Telefon: 457-1135 • Fax: 457-1123 • E-mail: psm@cmk.hu

SZÖVEG: **Kósa Szabó Krisztina/Sinka Zoltán Gábor**

MÉDIA CD/DVD KÖRKÉP

A *PSM* ÖSSZEFOGLALÓJA A HÓNAP LEGJOBB ÚJDONSÁGAIRÓL

A HÓNAP CD-I

>>*Már megjelent!*>>

AMORF ÖRDÖGÖK
BETYÁR A HOLDON
(UCMG Magyarország)



Operett-tangó-pop-hop-szobadiszkó. Csak így, simán. A *PSM* júliusi számában, az első kislemezük kapcsán már az egekbe emelt Amorf Ördögök zenekar végre egy egész nagylemezzel örvendezteti meg a nagyérdeműt. A *Betyár a Holdon* az általunk valaha hallott egyik legkitűnőbb bemutatkozó album. A lemez hangulatára valami olyasmi érzés jellemző, mint amikor egymillió óvodás vízipisztolyokkal sikeres pucscsot hajt végre. Elfoglalják a fontos stratégiai pontokat, vidámparkot rendeznek be minden sarkon és senki nem ússza meg szárazon. Lehet ugrándozni, kiabálni, sokáig fent maradni, sírni, vagy nevetni. Aki közömbös marad az menthetetlen, vagy süket. **KSZK+SZG**

Értékelés: **Csak azért ennyi, hogy el ne bízzák magukat 9/10**

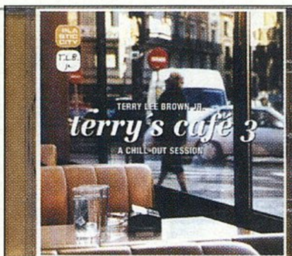


>>*Már megjelent*>>

MIRAQUE I MYRO
Eden Zoo
(UCMG Magyarország)

Miraque i myro, azaz Janzsó Tibor és Gergely. Egy szombathelyi testvérpár, akik még az első albumuk megjelenése előtt csodálkozásra késztették a nemzetközi zeneipar jó néhány megmondóemberét. Rangos remix-felkérés, pozitív visszhangok a stílusukban iskolateremtő angol WARP kiadótól, ezek a tények önmagukban is elismerést érdemelnek. Az azóta megjelent *Eden Zoo* c. nagylemezük pedig még számos hasonló elismerést fog hozni nekik, ezt bármibe lefogadjuk akárkivel. Végre egy olyan lemez, ami egyszerre kísérleti elektronika és egyszerre hallgatható, varázslatos néha már komolyzenébe hajló muzsika. Nyitott szív és fül elengedhetetlen a teljes élvezethez **KSZK+SZG**

Értékelés: **Goldie, Aphex Twin, Miraque i Miro 8/10**



>>*Már megjelent*>>

TERRY LEE BROWN JR.
Terry's Café 3 / A Chill-Out Session **(UCMG Magyarország)**

A Chill Out igen tág asszociációs lehetőségeket kínáló kifejezés. Nem is stílus, mint inkább érzés. Kikapcsolódás, egy végig pörgött éjszaka utáni ellazulás. Mindez csak azért érdekes, mert aki egy tipikus ritmustalan úszós agyonvisszhangosított chill lemezt keres, az messzire kerülje el a *Terry's Café 3*-at. A sorozat legújabb része Terry Lee Brown Jr. DJ boxának a legmélyére kalauzol minket. A titkos favoritokból álló kellemes minimál groove-gyűjtemény nem hagy cserben a legnagyobb pácban sem. Ha egyszer bejött, soha nem tudsz majd meglenni nélküle. Jobb, ha egyből kettőt is veszel. Biztos ami biztos. **KSZK+SZG**

Értékelés: **Ragaszd bele a CD játszódba, és REPEAT 8/10**



>>*Már megjelent*>>

STATO BRADO
Fertilizer Sound For Planet Ears
(IRMA/Gong Express)

Folytatjuk a legendás IRMA kiadó bemutatását, a múlt havi *PSM*-ben ajánlott house válogatás után most a tört és szaggatott ritmusok kerülnek sorra. A *Stato Brado* a breakbeat, a funk világából ad egy kis ízelítőt. A válogatás a legjobb olasz művészek ma már klasszikus darabjaiból áll. Ez a rész 1999-ben jelent meg, és nem kis sikert aratott világszerte. A legjobb pillanatokat számunkra a Hubble One Two, a Move Around, vagy a Black Hole c. dalok szerezték. Egzotikus, klasszikus, varázslatos. **KSZK+SZG**

Értékelés: **Mint a csúcsforgalom Rómában, rabul ejt 7/10**



>>*Már megjelent*>>

STATO BRADO VOL.2
When The Machine Runs Riot
(IRMA/Gong Express)

Senkit nem ér váratlanul az a tény hogy a sikeres dolgoknak folytatódnia kell. Nem volt ez másként a *Stato Brado* esetében sem. Az IRMA az idén megjelentette a második részt. Ez már egy kicsit szélesebb stílushatárokat feszeget, ám mégis rá tudott tenni egy lapáttal az első rész színvonalára. Olyan, mintha a *When The Machine Runs Riot* egy metropolis hétköznapjait mutatná be hangokba foglalva. Kaotikus tájkép, meghökkentő részletekkel, de ha az egészet nézed, gyönyörű és varázslatos. A legjobban nekünk a Jestofunk jött be, de a többi is megér egy komolyabb hangfalcsontolást. **KSZK+SZG**

Értékelés: **...aha, szóval a gépek fellázadtak, ... 8/10**

JÁTÉK

AMORF ÖRDÖGÖK

A PSM hűen önmagához, ismét
vételes lehetőséget kínál az ig
csemegékre áhítozó szerencse
oknak. Ha jól válaszolod meg a
triviális kérdést, és a sorsoláso
rencséd lesz, akkor a tiéd lehet
Amorf Ördögök nagylemez eg



**Ki a kakukktojás? Gondolj
a lemez címére!**

1. **Rózsa Sándor,
mert a lovát ugratja**
2. **Sobri Jóska,
mert olyan gyanús a n**
3. **Háry János,
mert hazudik**

**A válaszokat, a neveddel
meddel október 16-ig kül
az alábbi helyek valamely
Csak azok a megfejtések
nyesek, amelyek tartalma
megfejtő nevét, címét és
hogy melyik játékra küldt
megfejtését!**

- **Levél: 1306 Budapest 35,**
- **SMS: 06 20 / 991-9979**
- **E-mail: info@tofproduct**

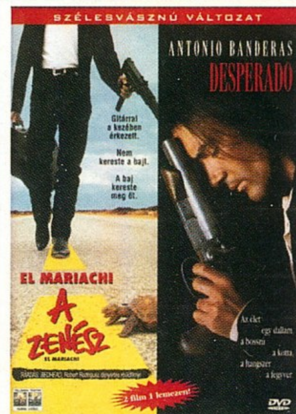
A szeptemberi játék nyer

- **Ádám Róbert, Tatabány**
- **Nyesö Kázmér Orosház**
- **Balogh Ferenc, Debrece**
- **Jakab Piroska, Budapes**
- **Matolcsi József, Budap**

**A helyes válasz a 1. volt. M
gi zenekara a Mano Negra
Gratulálunk!**



A HÓNAP DVD-I



>>Már megjelent>>

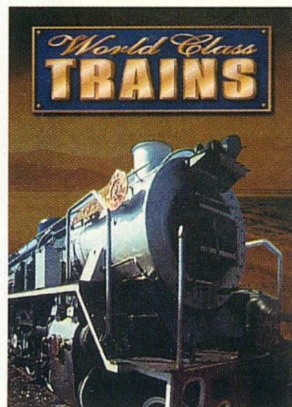
EL MARIACHI A ZENÉSZ / DESPERADO

(InterCom)

Hogy mi is ez az egész? 2 film egy lemezen, és nem is akármilyen kettő! Robert Rodriguez első játékfilmje, az *El Mariachi* nevetségesen kevés pénzből készült, ám a szakma és a közönség lelkesedése hála istennek nem mindig a befektetett összegtől függenek. Ez általunk látott egyik legjobb akciófilm, az ennek nyomán készült *Desperado* már amerikai szirup, ha igazán objektívek akarunk maradni. Persze aki látta a *Desperado*-t, az tudja, hogy az sem matiné. KSZK+SZG

Extrák: **Filmográfiák, filmiskola, videoklippek, Rodriguez díjnyertes rövidfilmje a *Bedhead***

Értékelés: **Tökéletes viselkedési és illemkódex, ha idegen városba érkezel 10/10**



>>Már megjelent>>

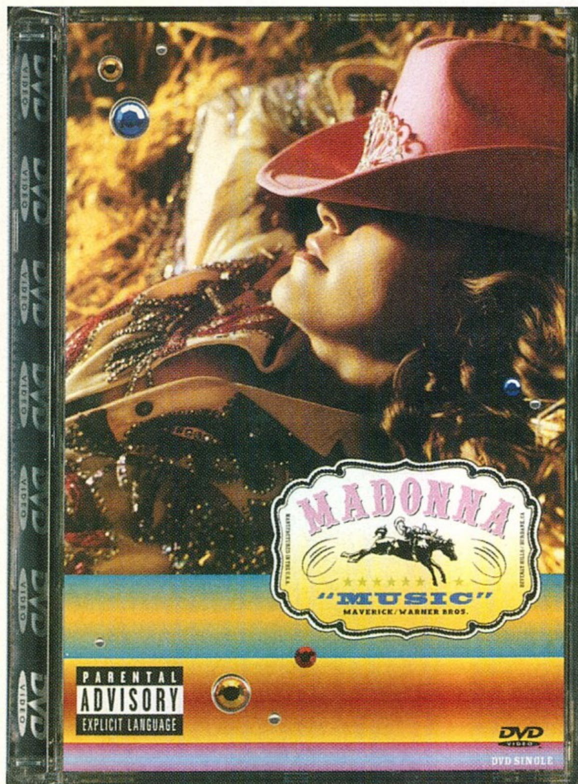
WORLD CLASS TRAINS

(Choice Disc/Gong Express)

338 perc a világ legjobb vonatainak társaságában. Délkelet-Ázsia, Kelet-Európa, Skócia, Dél-Afrika, India, Ausztrália legszebb tájain. Nemcsak végigkísérhetjük az adott vonatok teljes útját, de alapos tárlatvezetést is kapunk, a mozdonytól a hálókocsikig. A forgatás a legkomolyabb digitális kamerákkal történt, a tökéletes minőség itt valóban csodálatos színeket és képeslapszerű beállításokat jelent. Számunkra az Imperial Express okozta a legnagyobb meglepetést. Ez a különleges szerelvény Kelet-Európa legszebb tájaira viszi el utasait, a végállomás pedig hol is lehetne máshol, mint Magyarországon. Komoly. KSZK+SZG

Extrák: **338 perc tiszta játékidő**

Értékelés: **Nem kell jegyet venned 8/10**



>>Már megjelent>>

MADONNA MUSIC

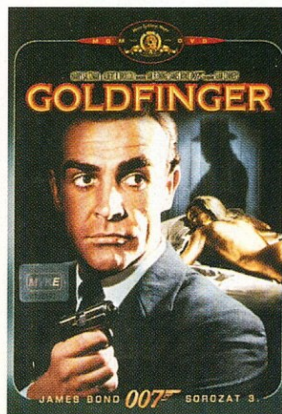
(Warner)

Történelmi pillanat! A zeneipar támadásba lendült. A világ első DVD maxiját van szerencsénk bemutatni. Madonna anyu szeptember második felében megjelent új nagylemezének bevezetődala, a *Music* két klipváltozata és némi linkgyűjtemény került csak fel a lemezre, de ez végül is maxi. Madonna ismét szexista énjét villogtatja, a macho szőke MUFF DADDY rendszámú limuzinján barangol az éjszaki élet kulcspontjai között. A szexbárokban mindenki jól érzi magát, de mivel a szűk baráti kört csak csajok alkotják, így leginkább ALI G, a feka sofőr jár jól. A zene ereje, a szöveg szerint, a burzsoákból is lázadót csinál. De ez fordítva is igaz. És ez így is van rendjén. KSZK+SZG

Extrák: **Web linkek**

Értékelés: **Az első DVD maxi a világon› Madonna és barátnői 9/10**

Ritkaságok és különlegességek. Olyan dolgok, amelyek nélkül nem is érdemes élni. Ha összeállítod a túlélőcsomagodat ezeknek a DVD-knek feltétlenül benne kell lennie. Utazás, meditáció, kaland, problémás helyzetek és szex. Ezek a hónap DVD-i.



>>Már megjelent>>

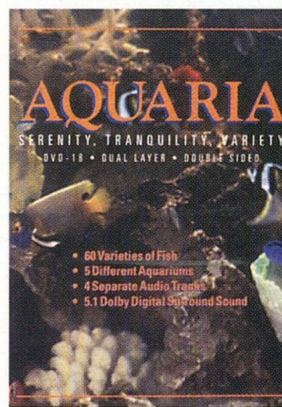
GOLDFINGER

(InterCom)

Talán a leghíresebb James Bond film a *Goldfinger*. Az biztos, hogy maga Goldfinger az egész 007 sorozat egyik leggonoszabb ellenfele. A fickó azt vette a fejébe, hogy ráteszi a kezét az Egyesült Államok teljes aranykészletére. Ha csak rajta állna az biztos, hogy sikerülne is véghez vinnie a tervét, de Mr. Bondnak is lesz egy-két szava az ügyhöz. Az biztos, hogy az eset sokkal bonyolultabb, mint elsőre látszik. Sean Connery zseniális alakítása, az Aston Martin DB5 és a komoly hölgykoszorú megteszi a magáét. KSZK+SZG

Extrák: **Animált menük, filmográfiák, dokumentumfilmek, audiokommentárok, korabeli rádióinterjú Sean Conneryvel, fotógaléria**

Értékelés: **Válaszd az életet 8/10**



>>Már megjelent>>

AQUARIA

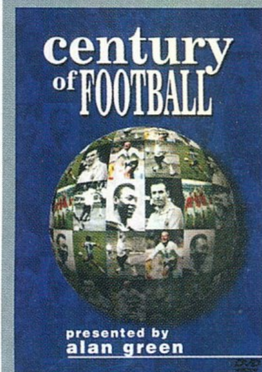
(Choice Disc/Gong Express)

Ez a valaha általunk látott leghihetetlenebb dolog. Teljesen értelmetlen első pillantásra, de a másodikra egy életre bevállalod. Egy saját akvárium, egy kétoldalas DVD-n, akkor amikor akarod, vagy állandóan egy nagy falnagyságú képernyőn. Öt különféle akvárium közül választhatsz, akár közeli képeket is. Minden tartályhoz találsz egy halográfiát is, az összes halfaj adataival. A zene felejtő, a legkomolyabb a buborékhang. Akár órákon keresztül futtathatod, vagy a megfelelő alkalmakkor sokkolhatod a barátaid. A hatás garantált és még tisztítani sem kell. KSZK+SZG

Extrák: **60 halfaj, 5 akvárium, teljes halnaptár, képernyővédő akváriumonként**

Értékelés: **Nincs ellenérvünk, minden háztartásban kell egy belőle 10/10**

CENTURY OF FOOTBALL



A múlt hónapban bemutatott foci DVD annyira bezsongatta a labdarajongókat, hogy most 3 darabot azonnal közkincsé is teszünk. Hogy a tiéd lehessen az egyik DVD csak válaszolj az alábbi kérdésre és bízz a szerencsédben.

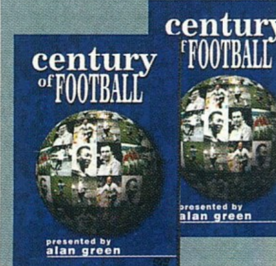
Van-e magyar vonatkozású rész a DVD-n?

1. Igen, az Aranycsapat londoni meccse, 6:3
2. Igen, a mexikói VB-n játszott magyar-szovjet meccs. Figyelmeztetésből.
3. Igen, mert mindenhol vannak magyarok. Ja ez foci? Akkor nem!

A válaszokat, a neveddel és címeddel október 16-ig küldd el az alábbi helyek valamelyikére. Csak azok a megfejtések érvényesek, amelyek tartalmazzák a megfejtő nevét, címét és azt, hogy melyik játékra küldte a megfejtését!
› Levél: 1306 Budapest 35, Pf. 141.
› SMS: 06 20 / 991-9979
› E-mail: info@tofproductions.hu

A MÚLT HÓNAP NYERTESEI:
- Szabó Géza, Pécs
- Stróbel Árpád, Balatonalmádi
- Bohn Vilmos, Budapest

A helyes megfejtés az 1. volt. Gratulálunk!



PSM VERSUS...

BOCHKOR GÁBOR

MURÁNYI

>**Együttműködő partner:** Murányi Kereskedőház, Mammut Üzletközpont
>>**cím:** 1024 Budapest, Lövőház u. 2-6.
>>**telefon:** 345-8200

>**Helyszín:** Sláger Rádió

>**Produkció:** kszk+szg@tof.productions.médiaügynökség
>>**e-mail:** info@tofproductions.hu

>**Szöveg:** Kósa Szabó Krisztina / Sinka Zoltán Gábor

>**Fotó:** Bognár József

AKI MÉG NEM LÁTTA A *CSIBEFUTAM* CÍMŰ FILMET, AZ ROHANJON A MOZIBA, HOGY AMIRE MEGÉRKEZIK A JÁTÉK MINDENKI KÉPBEN LEGYEN, HOGY IS A HELYZET GINGER-EL, ROCKY-VAL ÉS A TÖBBIEKKEL. A *PSM* EBBEN A HÓNAPBAN BOCHKOR GÁBORT LÁTOGATTA MEG, AKI A FILM EGYIK MAGY HANGJA. FONTOS FELADATAI MELLETT RÁNK IS JUTOTT EGY KIS IDEJE, TALÁN AZÉRT MERT A PLAYSTATION AZ Ő SZÍVÉHEZ IS KÖZEL ÁLL.





Biztos Veled is előfordult már, hogy egy addig ismeretlen emberrel egy jót beszélgettél, miután kiderült, hogy számára sem idegen a PlayStation világa. A jó értelemben vett játékőrület sokkal erősebb kapocs, mint bármi más, hiszen nem csak általánosan a kedvencekről van szó, hanem a játékokban szerzett csodálatos és zűrös kalandjaidat is megoszthatod a másikkal. Persze az az igazi, ha neki is vannak hasonló élményei.

Ez a rovat, mint már megszokhattátok, azokról a hírességekről szól, akik szeretnek és szoktak is játszani a mindannyiunk által imádott kis szürke dobozzal. Hónapról hónapra igazi kaland számunkra, hogy olyan híres embereket mutassunk be nektek, akik ugyanúgy imádják a jó játékokat, mint Ti vagy Mi.

Amikor először hallottuk ezt a szóbeszédet, azonnal égető kíváncsiság lett úrrá rajtunk. Hogy Õ is, aki Magyarország egyik legnagyobb médiasztárja? Ez biztos nem lehet igaz, vagy végül is miért is nem!? Aztán amikor a *Csibefutam* kapcsán újból felmerült a neve, akkor már biztosak voltunk abban, hogy találkoznunk kell vele. Bochkor Gábor a Sláger Rádióban fogadott minket, egy szerda reggeli a Bumeráng után. Egy rádióstúdióban nem sok TV készülék akad, ezzel akkor szembesültünk, amikor Gábor vezetésével egy nyugodt helyet kerestünk a játékszeánszhoz. A tárgyaló már foglalt volt, így a legfőnökebb helyen a büfében táboroztunk le arra az egy-két órára, amíg a következő játékokat meg mutattuk neki: *F1 2000, Colin McRae Rally 2.0, Driver, Vib Ribbon.*

F1 2000

A játék és a téma is adta magát, hiszen Gábor azon szerencsések egyike volt, aki élőben is kipróbálhatta az F1 érzést, hiszen a kétüléses Mclaren egyik magyar utasaként kiváló ízelítőt kapott a Rábaringen az autóversenyzés magasiskolájából.

PSM: - Tényleg, milyen volt? Fizikailag nagyon megviselt? -

BG: - Nem, egyáltalán nem. Viszont még soha nem tapasztaltam ilyen erejű gyorsulást vagy lassulást egy autóban sem. Teljesen ki vagy támasztva az ülés és a karosszéria által, de ha egy kicsit kinéztem a szélárnyékból azonnal megemelte a menetszél a sisakomat. Ugyanazt látni, mint most a játékban. Fantasztikus volt. Ezt a programot azért is vettem meg, hogy átélhessem ugyanazt azt érzést, amit a Mclarenben tapasztaltam. -

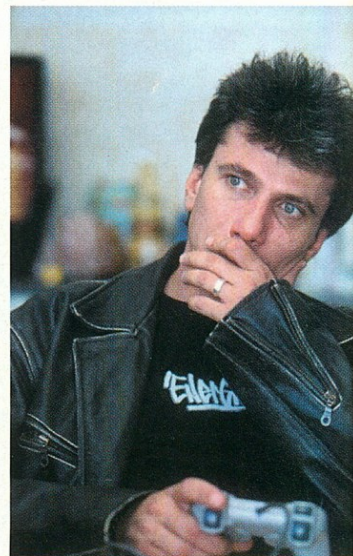
Hűen az élményhez, Gábor most is egy Mclaren-t választott, és a San Marino-i pályán mutatta meg nekünk, hogy mire is képes a virtuális F1-ben. Rutinos játékosként állította be a saját paraméterei szerint a játékot és a körözés alatt nem csak a saját teljesítményét kommentálta, de a PlayStation-el való kapcsolatába is beavatott minket.

Márciusban lett géptulajdonos, egy baráti társasággal végigjátszott este után. Akkor a *Micro Machines 3* varázsolta el. Az eg legnagyobb kedvence az *Eagle One: Har Attack*. Általában azokat a játékokat kec amelyek az életben általa már megélt sz ációkat segítenek visszaidézni, pld. a Har is egy régi taszári riportra emlékezteti. N kedvence még a *GT2* is, ezzel a játékkal még a kedvesével is szoktak egymás elle




Rally Finnországban? Hát, nem is tudom


Driver! Ennek már a címe is érdekes.


Vib Ribbon, van-e élet a nyúlon túl?

versenyezni. Az agresszív verekedős játékok, vagy a kalandjátékok nem tartoznak a kedvencei közé. Az ilyen jellegű programok egyszerűen hidegen hagyják.

Általában egyfajta sajátos délutáni sziesztа számára a PlayStation, egy-két kör a *GT2*-ben, vagy néhány sikeres bevetés a Harrier-ben neki is felér egy komolyabb relaxációval. Mi pedig lelkesen bólogatunk, hiszen ismerjük ezt az érzést. Ugye Te is kedves olvasó?

A beszélgetés hevében Gábor elszámolta a köröket, így a vezető helyről lecsúszott, de egy szenzációs hajrával így is harmadikként zárta a futamot. Mi egy kicsit pironkodunk, amiért belezavartuk, de Ő igazán lazán fogja fel a dolgot, azonnal új babérokra tört a rally világbajnokságban.

COLIN MCRAE RALLY2.0

Egy Mitsubitshi Lancer WRC volánja mögött, a finn pályán történt a megmérettetés. Azonban a rallyjátékok királya most nem aratott nagy sikert. Gábornak tetszett az autók törhetősége, de az irányítástól már nem volt elragadtatva.

BG: - Nem igazán érzem a tapadást az autó és az út között. Olyan az egész mint ha lebegne a kocsi az út felett. Nincs kapcsolat a talajjal. A *GT2*-ben próbálgattam a rally részt, azt sokkal jobbnak találtam.-

DRIVER

Ezt a játékot mindig is szerettük volna egy olyan személynek megmutatni, aki már megfordult a programban szereplő városok valamelyikében. Persze az lett volna az igazi, ha a *Driver2*-t tudjuk tesztelni, hiszen Gábor egyik kedvenc városa Havanna is szerepel majd a folytatásban. Így Miami és San Francisco utcáin barangoltunk. A kezdeti ismerkedés után Gábor teljesen belemelegedett a játékba, tesztelte a rendőrök tűrőképességét, vidáman száguldozott az utcákon és bőszen nyomta a dudát. A játékbeli Miami nem igazán volt neki ismerős, de San Francisco már annál inkább. Még arra is vállalkozott, hogy térkép nélkül eltaláljon ide-oda. A visszajátszások filmszerkesztő opciója volt a kegyelemdöfés, a *Driver* abszolút sikert aratott.

VIB RIBBON

Bevalljuk ezt a játékot mi erőltettük, hiszen egy közismert rádiós személyiség a kedvenc lemezeivel miért is ne próbálhatná ki a program által generált akadályokat. A számításunk most nem vált be.

BG: - Ezt a kis figurát szívből tudnám utálni. Egyszerűen idegesít hogy nem engedelmeskedik. Az ötlet zseniális, de ez a játék nem az én világom. -

Hát ez nem jött be, de amúgy is itt az idő, hogy egy másik animációs világba lépjünk, milyen is lenne a *Csibefutam* PlayStationra, ha Bochkor Gábor tervezné meg a játékot?

CSIBEFUTAM

PSM: - Te milyen játékot képzelnél el a filmből? -

BG: - Azt hiszem a sztori adja magát, az egész mozi tele van megoldandó feladatokkal, amelyekből remek küldetéseket lehet kialakítani. Megszerezni ezt-azt, összeszedni a szökéshez szükséges kelléket. Egy sikeres szökés kivitelezése lenne a játék főcélja. -

Hiába a tudás hatalom. Ha olvastad a szeptemberi *PSM* előzetesét a kivitelezés alatt álló játékról, tudhatod, hogy a fejlesztők is valahogy így képzelik el a játékot. Lehet, hogy Bochkor Gábornak a játéktervezésbe is bele kellene kóstolnia?

A JÁTÉKSZENVEDÉLYRŐL

BG: - A játékok sokszor tökéletes kikapcsolódást jelentenek számomra. Van olyan hogy még a fürdőkádban is játszom. Van egy kis TV a fürdőszobában is, rákötöm a PlayStationt, és csak ülök a habokban és élvezem a játékokat. Komoly relaxációs tevékenység. -

PSM: - Volt már olyan szituáció, hogy egy játékbeli élmény visszaköszönt az életben is? -

BG: - Igen, pld. Eger felé van egy romos ház, teljesen úgy néz ki, mintha a Harrierben lőtték volna szét. Amikor arra járunk mindig mondom is a barátnőmnek, hogy milyen sikeres missziót hajtottam végre, íme itt is látszik az eredménye. Számomra a játékok segítenek sok felhalmozott feszültséget, agressziót levezetni, egy-egy játék komoly kikapcsolódást jelent nekem. Nem hiszem, hogy a videojátékok károsak lennének az egészséges lelkivilágú személyek számára. Sokkal jobb ha valaki egy autóversenyben éli ki az ilyen irányú szenvedélyeit, mintha ugyanezt a közutakon tenné, nem? -

Mi csak szorgalmasan bólogatunk ismét, hiszen ezt már mi is ezerszer elmondtuk. Bár ezt minden igazi PlayStation fanatikus és *PSM* olvasó is tudja. Igaz? ■

PSM-Depo

KIEGÉSZÍTŐ RENDELÉS KÉNYELMESEN ÉS GYORSAN.

Gazdagítsd eszköztárad a legújabb kiegészítőkkel! Nézd meg alaposan az oldalainkon található eszközöket! Némelyiket magazinunk korábbi számaiban már bemutattuk. Akkor, mint kizárólag külföldön beszerezhető különlegességet említettük őket, de most te is bármelyikhez hozzájuthatsz. A termékek neve mellett egy piros sorszámot találsz. Postai megrendelés esetén ezt kell a mellékelt kupon PSM-DEPO rovatába beírni. A kiegészítők csomagolási és postázási díja 400 Ft. Megrendeléseket postai úton (a mellékelt kuponnal), telefonon illetve faxon, vagy E-mailben veszünk fel.



9.360 FT

2. GAMESHARK:

Kódtároló eszköz, amelynek segítségével lezúzhatod a legrusnyább szörnyeket, megkaphatod a legizmosabb fegyvereket és feltuningolhatod a kocsidat. Több száz beprogramozott kóddal kapod meg, de te is beírhatod az újdonságok kódjait. Praktikus eszköz, amelynek segítségével könnyedén nyered a legnehezebb játékot is.



10.150 FT

1. GAMEMAK SUPER JOYPAD:

Különleges joypad, amellyel az összes PS és PS2 játék játszható. Hanyattegérként is bevethető, egykezes eszköz.

3. CRAZY ROCK GUITAR:



12.900 FT

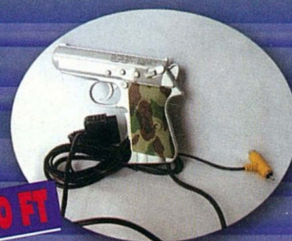
Egyszerű használhatóságú spéci gitár melynek segítségével percek alatt Jimmy Hendrix-szé válhatsz.

4. INNOVATION EXTREME, JOLT GUN:

Playstation és Saturn kompatibilis fénypisztoly. Programozható újratöltési lehetőség és valószerű visszarugás jellemzi. Kompatibilis a Namco GunConjával, a pedál pedig játéktermi érzést kölcsönöz neki.



18.700 FT



7.800 FT

5. TIME CRISES:

Kompatíbilis a Namco Guncon-jával, pedált is kapsz hozzá. Egylövéses és turbó-tüzelés üzemmódban is kinyírhatod a lányt fogva tartót.

6. SPACE VEST:

Mellény, amelynek segítségével szó szerint bőrödön érezheted a centrifugális erőt, a gravitációt, a földrengéseket és a robbanásokat. Masszázs üzemmódja annyira profi, hogy ezentúl nem lesz szükséged barátnőre.



17.100 FT



7./A VT GAME 2M:

2 MB, vagyis 30 blokk kapacitású. Egyszerűen kezelhető, precíz eszköz.



7./B PANTHER 8MEGA MEMORY CARD:

Hordozható, gyors, 8 MB kapacitású. 12 szín közül választhatsz, és kulcstartót is kapsz hozzá.



8. RF SWITCH:

Automatikusan átvált a tévéről a játékra, extra hosszú kábelt kapsz hozzá, így nem vagy a tévéhez kötve.

10. SUPER DANCE:

Playstation táncszőnyeg, amelyen riszálhatod feneked mint Demi Moore, vagy pogózhatsz mint Johnny Rotten.



9. SPINT KEMP:



Vibrációs analóg kontroller háromféle üzemmóddal. Babarózsaszín és peluskék színben is kapható.

11. THUNDERBOLT DOUBLE REMOTELY-SENSOR

Haveroddal egyszerre ketten is használhatjátok. Strapabíró, Dual-Schock-os szerkó sokféle lehetőséggel, turbótüzelés és lassított film opcióval.



12. ULTRARACER:

Mini, kézben tartható kormány-eszköz autós játékokhoz. 10 programozható tűzgomb, analóg kormányzás, LED-kijelző. Annyira új, hogy még Mr. McRae-nek sincs belőle.



13. WIRELESS DUAL ANALOGUE:

Vezeték nélküli Dual analóg eszköz, számtalan üzemmóddal. Legalább annyit tud, mint a standard kontroller, de most már akár a budin ülve is irthatod a gonoszokat.



A termékek mellett megadott árak az ÁFÁ-t tartalmazzák! Rendelésedet – amennyiben nem a postai utánvétet választod – leadhatod telefonon, faxon vagy E-mailben is! Az alábbi telefonszámok éjjel nappal a rendelkezésedre állnak:

Tel.: 467-6720 Fax: 457-1125

Elérhetőek vagyunk az Interneten keresztül is, E-mailt az alábbi címre küldhetsz: depo@cmk.hu

PSM-Depo

Levélcím: Computer Média Kiadó Kft. 1306 Budapest 35 Pf.: 141 E-mail cím: psm@cmk.hu

VISSZHANG

HOGS OF WAR EVOLÚCIÓ A SZTÁRLEVÉLBEN * SYPHON FILTER RAJONGÓ A FOLYTATÁSÉRT KIÁLT * ÉS EGYEB



Aki a leveleket kibontja, átolvassa és megválaszolja: KLAUSZ ANIKÓ

„Kedves Anikó,
Ez a legjobb újság, amit valaha olvastam, nem csak mert van CD-melléklet és bombajó leírások, hanem ebből ismertem meg kedvenc játékom (mint a rajzokból már kiderült) a Syphon Filter 2-t. Már régóta próbálom megszerezni (kevés sikerrel) az 1. részét, hisz érdekelnek az előzmények, és szeretem Gabe lövöldözős küldetéseit. Szeretnék tőletek kérdezni valamit. Tervezik-e már a Syphon Filter harmadik részét? Lehet, hogy ezért a kérdésért a lapnál lehülyéznek, (nem! – szerk.) de tudjátok a rajongó az rajongó."

Pogány Gábor

Sajnos azt megmondani előre, hogy megjelenik-e egy adott játék folytatása, nagyon nehéz. Ahogy biztos hírünk lesz erről, a Tervezet rovatban nyilván szerepeltetni fogjuk, hiszen rendkívül népszerű játéksorozatról van szó, aminek sokan várják a folytatását. Az első rész utáni hajtóvadászathoz sok szerencsét kívánok, és hogy legyen elég kitartásod, elküldjük a PlayStation Magazin első számát, amin játszható demot találsz. Ez a szám egyébként már szinte teljesen elfogyott, szóval felbecsülhetetlen értékről van szó!

„Hello PSM
Az újság egyre csak jobb. A demo CD is javul. (Hát még ha a Terracont meglátod! – szerk.) Sajnos a 12-dik számot még mindig nem sikerült megszereznem. Az egész újság jó, de pl. túl szigorú a játékok osztályozása. A Szigorúan Titkos pedig nem nagyon foglalkozik régi játékokkal. Viszont az nagyon jó ötlet volt, hogy beraktatok egy játéklistát. Bár nem tudom, hogy az csak véletlen volt-e, vagy direkt történt, hogy már több szám óta nincs a játékok mellé írva az áruk?! A PST is nagyon tetszik, jók benne a leírások. Kérdéseim, nem tudjátok, mikor fog megjelenni, és mennyibe fog kerülni a Chase the Express és a Tenchu 2? Nem tudnátok egy ugyanolyan játéklistát csinálni, mint amit csináltatok, csak árakkal ellátva? Még egy utolsó kérdés: Hogyha beküldök egy levelet, és tegyük fel, belekerül a levelezési rovatba, az hány hónap múlva fog megjelenni? Sziasztok"

Hiller Gábor, Budapest

Nézzük sorban a kérdéseidet: Az árakkal kapcsolatban az a helyzet, hogy a magyarországi terjesztésben a PSX játékok szabadárasak. Ez azt eredményezi, hogy minden forgalmazó annyiért adja, amennyiért akarja. Némelyikük kisebb haszonnal dolgozik, némelyikük nagyobbal. Néha hozzájutnak akciós áron egy-egy termékhez, és maguk is akcióznak – vagy éppen a program eléri a Platinum minősítést, és ezért lesz olcsóbb... Így aztán, hiába írtunk eddig is árakat, azok csak nagyon tájéko jellegűek voltak, nem adtak biztos támp tot a vásárláshoz. Hiszen ha lemész a b és ott éppen leértékelve találsz valami mi nem tudhatunk, ugye? Ezért döntöt az árak elhagyása mellett, hogy ne téve szünk meg senkit se. A Chase the Expre a Tenchu 2 ismertető ebben a számban repel, mázlid van. A leveled pedig most lent meg, nem tudom mikor küldted – igyekszünk mindig az adott hónap levé inak válaszolni, van ami itt marad múlt napról, mert érdekes a tartalma. A 12. M zin pedig postázzuk, hogy nagylelkűség ismét bebizonyosodjon...

Rengeteg levelet kapunk minden hón ban, és szeretnénk, ha ez így maradna vábbra is!

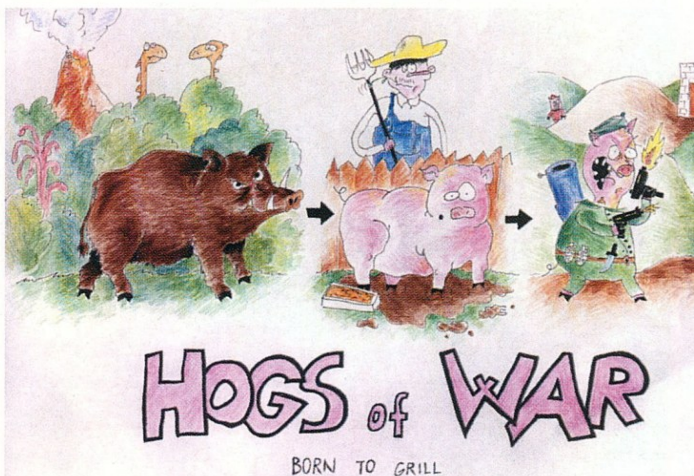
Írjatok

SZTÁR LEVÉL

„Kedves Anikó, tisztelt *PSM!*
Nem akarom a drága időtöket elvenni, ezért rövid leszek. A 13. számotok CD-mellékletén az egyik demo szinte függővé tett. Egyszerűen szerelmes lettem a Hogs of Warba, pedig én inkább autóverseny-, és sportjáték-párti vagyok. A játék animációi és humora elvarázsolt. Mellékelt rajzomat is ez ihlette. Elgondolkoztam, hogy ezeknek a malacoknak hogyan nézhet ki a törzsfejlődésük. Hát..., erre jutottam, és gondoltam megosztom veletek az elméletemet.
Levelem végén gratulálni szeretnék az újság színvonalához, és további sok sikert kívánok a folytatáshoz.
Tisztelettel:"

Ifj. Kiszela István, S

Hát, hogy a rajz önmagért beszél, és nem kell különös ben méltatni, az bizonyos. Rendkívüli művészi értéke páratlan témaválasztása egyaránt érett, kiforrt alkotó ged következtetni. Nem csodálkoznék, ha a következ Polgár-aukción a Kiszela szignóval is találkozhatnánk olyan képen, amire vadul licitálnak a műértő mecéná Addig is, postázunk egy ajándékot, és köszi a malacok nagyok édesek.



Hogs of War - hamburgernek születtek...

Pogány Gábor, Gabe Logan legnagyobb rajongója



Horváth Ágnes egész oldalas körképe

LETÖLTÉS

KEREK, TELE JÁTÉKOKKAL, ÉS A NEVE 63-AS DEMÓ CD. TUDOD, MIRŐL VAN SZÓ, UGYE





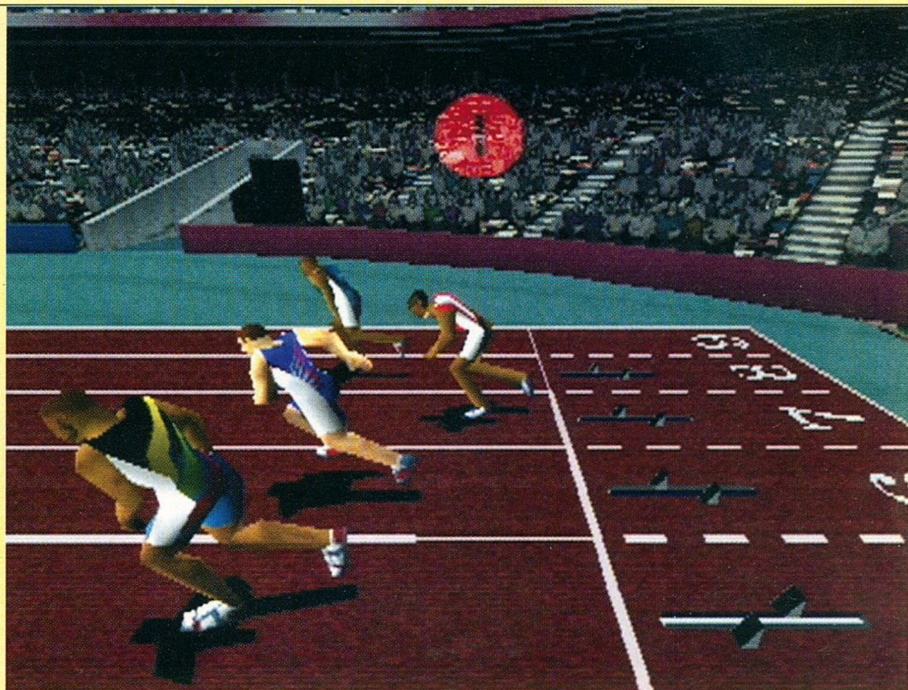
És rajt! A *Sydney 2000* olimpiai stílusban robban ki, villámgyorsan átgázolva az első akadályon. A belső ívben a *Formula One 2000* közelít, tökéletes mozgással. *Dave Mirra* és a *Grind Session* a második kanyarhoz érve fej-fej mellett haladnak. Már csak 70 méter, amikor a *Terracon* tör az élre, de csak addig, amíg *Superman* le nem előzi; a célvonalhoz közeledve pedig a *Driver 2* magabiztosan veszi át a vezetést. Csak így tovább...

Catherine Channon

A 63. LEMEZ HASZNÁLATA

Betöltés után a ← és → gombokkal scrollozhatsz végig a játékok listáján. A kívánt demó elindításához az ⊗-t használhatod – némelyik demó után resetelned kell.

Problémáid vannak a CD-vel?
Tedd a hibás CD-t egy borítékba! Mellékelj pár sort a hibajelenségről, hogy munkánkat megkönnyítsd! Postázd a szerkesztőség címére! Leteszteljük, és ha valóban nem működik, küldünk egy másikat. Figyelem, régi CD-k nincsenek raktáron!



Vigyázz, kész, rajt! Készítsd fel az ujjaidat – kemény 110 méternek nézel elébe...

Sydney 2000

■ KIADÓ	Eidos
■ MŰFAJ	Sport-szimulátor
■ VERZIÓ	Játszható demó

Fitt vagy? Reméljük, ugyanis eljött az idő egy kis karosszék-olimpiához! A 110m-es gátfutás lesz a versenyszámod, úgyhogy bizonyosodj meg róla, hogy az ujjaid kondíciója megfelelő. A kezdésnél megkapod a hivatalos jelzést: „Kész, rajt!" („Set, go!") a „Go"-ra kezdd el villámgyorsan nyomogatni a jobb-bal gombokat! Ha túl hamar kezded el, a rajt érvénytelen lesz (olimpiai módban a második ilyen alkalommal kizárnak a versenyből). Minél gyorsabban csépeled a gombokat, annál gyorsabban haladsz majd. A gátakat az Action gombbal ugorhatod át. A végén szintén az Action gombbal ugorhatsz be a célba.

■ Irányítás

⊗/◎ Futás
◎ vagy ◬ Ugrás
◎ vagy ◬ Mellbedobás

■ Egyéb jellemzők

A teljes verzióban több versenyszám szerepel, mint amennyit egy hét alatt végignézhetsz: 100m-es sprin kalapácsvetés, gerelyhajítás, hármasugrás, magasugr 100m-es úszás, gyorskerékpár, lövészet, súlyemelés (nehézsúlyú), K1-es kajak szlalom, stb.

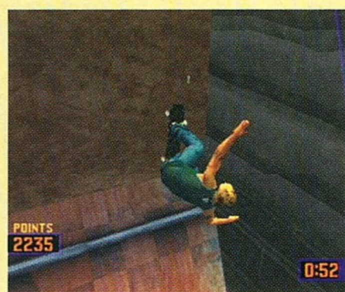
■ További infók

Rohanj és vedd az akadályokat a 050. oldalon található leírásig!









Teljesen frankó... az extrém sportok világának legújabb megtestesülése egy- és kétjátékos módban



Phat air-t csakúgy mint más trükkök, gyors pedálozással könnyen elérhetsz. Csak pauzá a játékot, és megnéheted a trükkök telj listáját.



Grind Session

■ KIADÓ	SCEE
■ MŰFAJ	Gördeszka-szimulátor
■ VERZIÓ	Játszható demó

Megbocsátható, ha úgy gondolod, a Sony egyszerűen lekoppintotta a *Tony Haws's*-t a sikerre áhítozva új, *Grind Session* elnevezésű deszkás játékával. De számít ez egyáltalán? Végül is, csak azért, mert Britney előbb lett ismert, nem dobnád ki az ágyadból Christina-t sem, ugye? Szedd össze a pontokat, mutasd be a trükköket, és egyszerűen csak érezd jól magad az ehavi exkluzív demót játszva.

■ Irányítás

⊗	Ugrás (lenyomva tartva nagyobb ugrás)
◎ + ↑↓←→	Fogások
◎	Fék
◻ + ↑↓←→	Rúgás és deszkapörgetés
△ + ↑↓←→	Korlátos trükkök / kézenállás
L1 / R1	Gyors fordulat (a földön)
↑↓←→	Pörgés
↑	Másik akadály / kiugrás a félcsőből
↑↓←→	Kombók

■ Egyéb jellemzők

A teljes verzióban egy csomó deszkás sztár szerepel – Willy Santos, Cara-Beth Burnside, és Pigpen.

■ További infók

Hogy mindent megtudhass a *Grind Session* trükkjeiről, lapozd fel az előző számban található teljes leírást!

Dave Mirra
FreeStyle BMX

■ KIADÓ	Acclaim
■ GENRE	BMX-szimulátor
■ VERZIÓ	Játszható demó

Azok kedvéért, akik nincsenek otthon a BMX világában, elmondjuk, hogy Dave Mirra az igazi. A demóban a játék számtalan bringás parkjának egyikében (Woodward Camp-ben) rendetlenkedhetünk. A rengeteg félcső, rámpa, miegyéb használatával könnyedén leverheted a térded, amíg kipróbálod mind a 36 trükköt. (ha szüneteled a játékot, megkapod a teljes listát)

■ Irányítás

△	Csúsztatás, egykerék
◎	Módosító
◻	Trükk
⊗	Ugrás
R1 R2	Forgás jobbra
L1 L2	Forgás balra
↑	Gyorsítás
←	Balra
→	Jobbra
↓	Fék

■ Egyéb jellemzők

A teljes verzióban tíz profi versenyző köz választhatsz, és nyomulhatsz földpályán, utcán, és a parkban

■ További infók

Az előzeteshez irány a legutóbbi szám!

Mr Driller

■ KIADÓ	SCEE
■ MŰFAJ	Logikai játék
■ VERZIÓ	Játszható demó

Van olyan játék, amelynek nincs szüksége csicsás grafikára és Oscar-díjas történetre, hogy élvezetes legyen; a *Mr. Driller* pedig pontosan ilyen játék. A cél színes téglákon keresztülási, hogy elérd a rakás alját. Driller munkáját nehezíti a levegő hiánya, emiatt a pályán szétszórva heverő oxigénkapszulákon múlik az élete. A barna téglákat nehezebb megsemmisíteni, és a levegődből is elvesznek egy keveset, ezeket tehát érdemes elkerülni. Mindig figyeld a levegőtartalék kijelzőjét, ha túl alacsonyra esik, neked annyi.

■ Irányítás

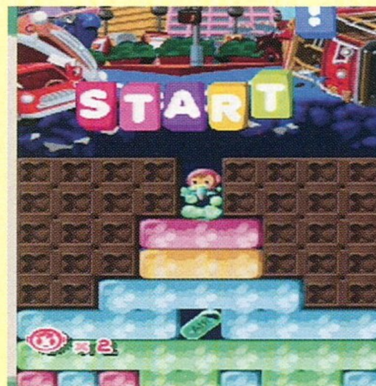
↑↓←→ Mozgatás / ásás

■ Egyéb jellemzők

A teljes verzióban többféle mód is szerepel, mint a Time Attack (időre), vagy a Survival (Túlélés).

■ További infók

Lapozz a 046..oldalra a leíráshoz!





A haláltól mi csak egy perc válas Könnyű megfeledkez la, hogy a *Mr. Dril* föld alatt játszódik, folyamatos levegő-utánpótlásra van s ség. Amikor csak l vedd fel az oxigén-k lákat

Terracon

■ KIADÓ	SCEE
■ MŰFAJ	Akció / stratégia
■ VERZIÓ	Játszható demó

A *Terracon*-ban Xed, egy idegen szerepét alakítod, akinek az egész népét kiirtotta egy szuper-robot. A te feladatod megállítani a Terracon-t, nehogy elpusztítsa az egész galaxist. A demóban egy veszélyeztetett bolygó felszínén találod magad, amit meg kell mentened a pusztulástól. Ebben a segítségedre van egy különleges fegyver, ami nem csak az ellenséget pusztítja el, de a lerombolt épületeket is megjavítja,

■ Irányítás

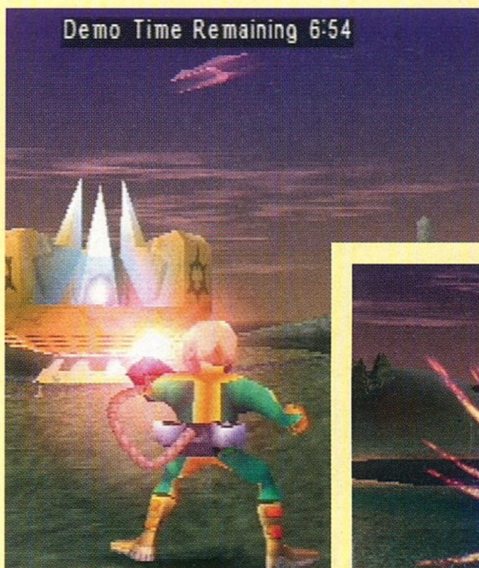
↓↑←→	Mozgatás (orvlövész módban célzás)
⊗	Tűz
⊡	Ugrás
△	Kamera nézetváltás
◎	Gyors, 180 fokos fordulat
L1	Oldalazás balra (előre tüzelés közben balra futás)
R1	Oldalazás jobbra (előre tüzelés közben jobbra futás)
L2/R2	Orvlövész mód
L2 + R2	Lenyomva tartva Orvlövész közelítés
START	Szünet és menü megnyitása
SELECT	Térkép-képernyő / landolóhajó adatbázis

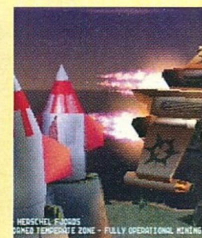
■ Egyéb jellemzők

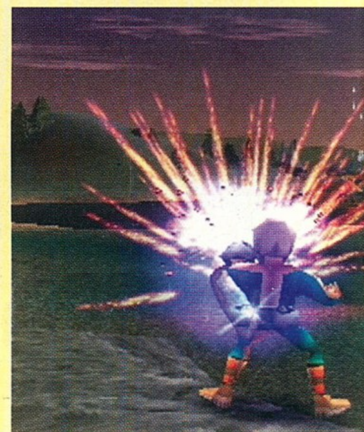
A teljes verzióban kilenc bolygó szorul rá Xed segítségére

■ További infók

Nézd meg a leírást a *PSM15*-ben!







Mentsd meg a világot
a teljes pusztulástól úgy, hogy elpusztítasz mindent – elég egyszerű, nem? Rombolj, rombolj, rombolj

Formula One 2000

■ KIADÓ	SCEE
■ MUFAJ	F1-szimulátor
■ VERZIÓ	Játszható demó

Mintha csak tegnap történt volna: a versenysportok rajongóit ledöbbentette a *Formula One '97*. És ahogy annak idején arról is írtunk, büszkén adjuk a mancsaitok közé a nemsokára megjelenő *Formula One 2000*-t. A demóban ellátogathatsz az olasz Grand Prix-re, és a 22 versenyző egyikével beülhetsz a 11 csapat egy autójába.

■ Irányítás

⊗	Gyorsítás
⊡	Fék
△	Boxutca-sebesség
R1	Nézetváltás
L1	Hátsó nézet

■ Egyéb jellemzők

A teljes verzióban szerepel a 2000-es évad mind a 17 pályája.

■ További infók

Irány a *PSM11!*



A fiatal Jenson Button korá meghazudtolva repeszt körbe a pályán – eg pár körre akár az ő bőrébe is belebújhatsz *Formula One 2000*-ben

Videó Galéria

A *PSM* RENDSZERES KÖZVETÍTÉSE A HOLNAP JÁTÉKAIRÓL

Driver 2

■ KIADÓ	Infogrames
■ MŰFAJ	Autóverseny
■ VERZIÓ	Videó

A *Driver* az eddigi legmagasabb példányszámban elkelt PlayStation játék. A humort, az éles helyzeteket, és veszélyeket kedvelő életet ötvöző játékstílusa megtestesítette mindazt, amit a játékosok újabb generációja csak elvárhatott a kis szürke doboztól. Ezzel a sikerrel a zsákjában a Reflections fejlesztőcsapatnak keményen kell teljesítenie, ha hasonlóan színvonalas folytatást akar készíteni. Abból, amit eddig láttunk – az új pályák és városok, a valósághű kivitelezés, és az, hogy kiszállhatsz az autóból – úgy tűnik, hogy senkit nem ér majd csalódás. És ha úgy gondolod, hogy szép, amit most látsz, csak várj, amíg a kezed közé nem kapod a jövő havi játszható demót...









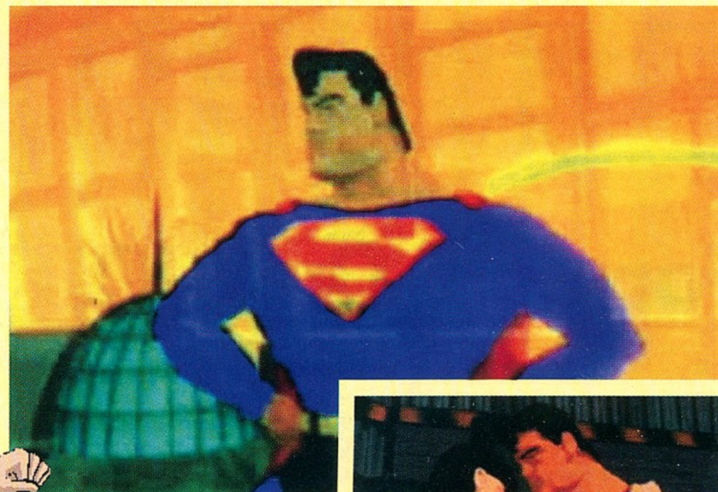
Te is az éles helyzetekre vágysz? **Ha kockázatmentesen szeretnéd a veszélyes életformát folytatni, jobb lesz, ha felkészülsz a jövő havi játszható demóra**

Superman

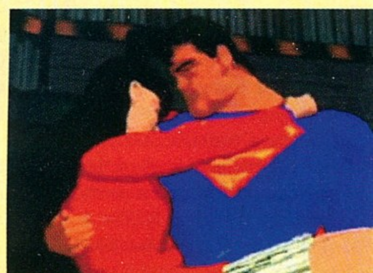
■ KIADÓ	Virgin
■ MŰFAJ	Akció / Kaland
■ VERZIÓ	Videó

Mindenki kedvenc szuperhőse végre köztünk a konzolon is! Igen, igen, *Superman* nemsokára megérkezik egy hozzád közeli PlayStationre, és a Metropolis jelenlegi bűnözési statisztikáit tekintve már igencsak ideje volt. Az ördögi Lex Luthor újból káoszt szít a város utcáin. A leomló gát, a tomboló tüzek és a hasonló katasztrófák legyőzésére bizonyos szuper-erővel rendelkezel. Mint a Super Speed (szuper-sebesség), a Super Strength (szuper-erő), a Super Flight (szuper-repülés), a Heat Vision (hőlátás), a Freeze Breath (fagyasztó lehelet), az X-Ray Vision (röntgenlátás), és persze a piros-kék gatya (ha más nem, a nőknek ezzel tetszeni fogsz). Fel, fel, magasra...









Gyorsabb a fénynél, **keményebb acélnál, mégis ártatlan, mint egy kisbárány – micsoda férfi...**

Ducati Life

■ KIADÓ Acclaim
■ MŰFAJ Motorverseny
■ VERZIÓ Videó

A Ducati a motorbiciklik Lamborghinije, így nem meglepő, hogy az Acclaim egy egész motoros játékot csak nekik dedikált. Abbéli igyekezetükben, hogy elkészítsék a *Gran Turismo*-t két keréken, az Attention To Detail nem csak a Ducati történelmének jó részét préselte bele a programba – az ötvenes évek modelljeitől a mai szupermotorokig -, hanem minden mást, ami egy csúcsszínvonalú versenyprogramhoz szükséges. Van még két gyökeresen különböző mód is, a Ducati Quick Race (gyors-verseny) és a Ducati Life (a karrier mód). A Ducati Quick Race módban a versenyek arcade-stílusúak, és így veheted meg a jobb és jobb mocikat, miközben az alapvető pályákon száguldozol. A Ducati Life a Ducati gyűjtemény élethű szimulációja, ahol a versenyeken nyert pénzjutalomból vehetsz új bringákat, és persze eltölthetsz egy csomó időt a garázsban is, a motort bütykölve a tökéletességig. Kellemes...



Érezd a sebességet, ahogy a térdeid 200 km/órás sebességgel szikráznak a betonon

LMA Manager 2001

■ KIADÓ Codemasters
■ MŰFAJ Futball-menedzser szimulátor
■ VERZIÓ Videó

Az *LMA Manager* hatalmas sikere után a Codemasters megvadult a folytatásban: még több stadion, még több csapat, játékos, statisztika, miegyéb. Azoknak, akik nem tudnak várni az új szezon statisztikáinak megjelenéséig, az *LMA* lesz A JÁTÉK. Ez lesz az első olyan futball menedzser-szimulátor, ahol az összes részlet szerepel majd új csapatokról, játékosokról, ezzel tökéletesen pán-európaivá téve a hangulatot. A League Managers Association hivatalos támogatásával és az RFpro licencével (a világ játékosainak szövetsége) készült játék 32 ország több száz klubját, több mint 300 stadiont, és több, mint 8000 játékost tartalmaz. A megfelelő társasági élet kivételével mi mást kívánhatna egy futball-menedzser szimulátor rajongó?

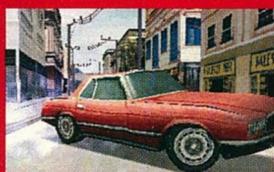




Ha benne van a játékban, biztos lehetsz, hogy benne van az *LMA Manager 2001*-ben is

A KÖVETKEZŐ HAVI DEMÓ CD-N

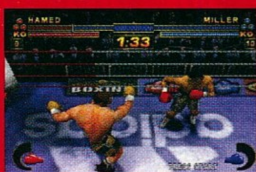
A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN...
- A **DRIVER 2** ROSSZFIÚI
- A LEVERT TÉRDŰ **MAT HOFFMAN'S PRO BMX**
- A VILLÁMKEZŰ **PRINCE NASEEM BOXING**
- PLUS **X-MEN: MUTANT ACADEMY, F1 RACING CHAMPIONSHIP** ÉS VIDEÓ A **THE WORLD IS NOT ENOUGH**-RÓL!



Driver 2



Mat Hoffman's Pro BMX



Prince Naseem Boxing



The World Is Not Enough

A *PSM* nemzetközi szerkesztősége ezúton szeretné megköszönni Mr. Paul Mulliner-nek a kreativitását és kemény munkáját a demó CD elkészítéséért, amit az 1. számtól ő készített. Gratulálunk, Paul!

SZIGORÚAN TITKOS

EXTRA

HOGYAN HASZNÁLHATOD A LETÖLTHETŐ CHEAT-EKET

Rakj be egy memóriakártyát a PlayStation-be, és indítsd el a demót. A ⊗ segítségével válaszd ki a Download (letöltés) menüpontot; a játékállások között a ↑ és a ↓ gombokkal scrollozhatsz. A kívánt mentést a ⊗ gombbal választhatod ki, és az rögtön rákerül a memóriakártyádra. Ezeket a cheat-eket a teljes verziókkal használhatod.

A kizárólag a *PSM* demó CD-n megtalálható Letöltés segítségével hozzájuthatsz a legújabb cheat-ekhez. Csak rakd be a memóriakártyát, és játssz... a letöltések csak a hivatalos memóriakártyákkal működnek!



Strider 2
Ez a kis kedves kinyitja neked az egyébként elérhetetlen karaktert, Strider Hien-t

In Cold Blood
Ha problémáid vannak, ennek a mentésnek a segítségével egyenesen az utolsó szinten találod magad

Destruction Derby Raw
Extra autók, extra pályák – mi kell még?

Vagrant Story
Oldd meg a *Vagrant Story* rejtélyeit – az összes területhez hozzáférhetsz

Metal Gear Solid
Majdnem a játék elején leszel, azonban Bond szmokingban, fejkötővel, lopakodó-ruhában

MediEvil 2
Ha Sir Fortesque komoly bajba kerül, ez a mentés az utolsó pályára röpít

GTA2
Az utolsó szint, az összes bonusz-pálya nyitva. Végtelen egészséged van, nincsenek zsaruk, és az oroszoknál maximális a megbecsülésed.

Jedi Power Battles
Készülj a végzettel való találkozásra - a játék utolsó pályáján magával Darth Maul-lal küzdhetsz.

A Fejlesztői Pokol

Szöveg: **Nick Ellis**
ILLUSZTÁCIÓ: **Stuart Harrison**

A LOTHAR! CSAPAT BESZEREZ EGY MARKETINGEST ÉS ELHÚZ LONDONBA EGY SAJTÓBEMUTATÓRA, HOGY LEVEGYE A LÁBUKRÓL AZ ÚJSÁGÍRÓKAT EGY KUTYABŐRBE ÖLTÖZÖTT KRAPEKKAL, AZ IDEÁLIS SZENDVICSEMBERREL.



A következő hónapban: egy bemutató meggyalázása, kisebb hibaelhárítás, új pirítós és egy döglött patkány.

Szeptember 18. **Csütörtök**
Azokat, akik az elmúlt egy évben hűséges olvasói voltak rovatomnak, nem kis meglepetésként éri majd, hogy ez itt az utolsó előtti rész. A *Lothar: Wonderdog*! elkészült, és így nem marad más hátra, minthogy elmondjam a sztori befejezését.

Szeptember 19. **Péntek**
Reggel
Holnap lesz a *Lothar: Wonderdog!* mindent leleplező bemutatója az EEES keretében (English Electronics Expo Show-magyarul Angol Elektrotechnikai Bemutató) a Wembley stadionban. Bemutatjuk a játékot az újságíróknak és egyben sajtópéldányokat is osztogatunk majd belőle. Erre az alkalomra külön reklámszakembert alkalmaztunk Josh, egy bozontos szakállú, fura, helyi akcentussal beszélő ürge személyében.

Este
Este közösen elugrunk a Szomjas Tevébe és legurítunk néhány korsó sört. Csak Josh nem tart velünk, ő még elbabrálgat a másnapi show előkészületeivel. Jó érzés, hogy végre rajtam kívül más is szívén viseli a *Lothar!* sorsát.

Szeptember 20. **Szombat**
Reggel
A bemutató színhelyén minden a legnagyobb rendben van: a standunk teljes pompájában tündököl. A két hostess és a színész, akiket a játék népszerűsítésére szerződtettünk, megérkezett. Komédiásunk feladata az, hogy lotharos szerelésben megközelítse az újságírókat, majd John Travolta, *A Szombati esti láz*-ból ismert mozdulatait utánozva bőszen üvöltse, hogy „Wonderdog!". Ez a zseniális ötlet az én agyam szüleménye volt, színészbarátunk azonban valamilyen oknál fogva nem értékeli a kreativitásom, és meglehetősen zord arckifejezéssel alakítja a ráosztott szerepet. Hamarosan megejtjük első találkánkat az *Absolute PlayStation* magazin embereivel (tudjátok ezek azok a firkászok, akik olyan csapnivalóan mutatták be játékunkat egy pár oszloppal feljebb). Josh egész ügyesen leszereli őket, odaadja nekik a mintapéldányokat, majd elcipeli őket a bárba. Egy órával később látjuk viszont, eléggé illuminált állapotban (és akkor még finom voltam)...

Délután
Egész jól haladunk a játékbemutatókkal és az újságírókkal, amikor beüt egy bombariadó. Joshnak nyoma veszett, úgyhogy ránk szakad a propagandamunka elvégzésének feladata. Josh végül előkerül valami őskori lelettel, Alan-nel, aki állítólag a *Your Dog* magazin képviselője. Alan (akire még a PlayStation bekapcsoló-gombjának megtalálását sem merném rábízni) közli, hogy sajnos nem tudnak mit kezdeni a bemutatónkkal, náluk ugyanis nincs videojátékokkal foglalkozó rovat. Josh erre begurul és nyomdapapírt nem tűrő kifejezésekkel elküldi Alan-t melegebb éghajlatokra. Félrehívom Josh-t: úgy bűzlik az alkoholtól, hogy kénytelen vagyok hazatanácsolni, mielőtt Steve-vel, az ügyvezető igazgatónkkal összefutna.

Este
Végre otthon vagyok. Leszámítva Josh magánjeleneteit, a bemutató jól sült el, úgyhogy kíváncsian várom a sajtó reakcióit. Most pedig, ahogy azt a múlt héten megígértem nektek, következzék egy kis ízelítő a játék első szintjéből (így, mire ebben a kiváló magazinban is megjelenik a játék leírása, már előnyre tehettek szert haverjaitokkal szemben). 1. Kapd fel a szemetest és borítsd ki. Első akadály: a Szuper Erős Kutyakaja megtalálása. 2. Ha megtaláltad, segítségével ugorj át a kék épület vízelvezető csövére, majd onnan a sikátorba. 3. Második feladat: a szembejövő koldus széttépése... Egy pillanat, valaki csöngetett...



(Szerkesztői megjegyzés: ebben a hónapban Nicktől nem érkezett még folytatás. Próbáltuk utolérni, a telefont nem vette fel, e-mailjeinkre pedig nem válaszolt)

KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN...

DRIVER 2

EXKLUZÍV BEMUTATÓ ÉS JÁTSZHATÓ DEMÓ! AZ AUTÓK, A SZEREPLŐK, A MEGBIZATÁSOK: MINDEN, AMIT TUDNOTOK KELL TANNER ÚJABB AUTÓS KALANDJAIRÓL



PLUSZ! Az idei karácsonyi slágerlista: *Tomb Raider Chronicles, Speedball2100, Medal Of Honour Underground, Blade, Mat Hoffman, Spyro 3, Crash Bash, MonsterRancher* • *Smackdown 2* – újabb infók a játékról • Közeleg a fociszezon, itt a *LMA Manager 2001* • *C12* – amilyen titkos csak lehetsz... • *Alien Resurrection* és *Spider-Man* hamarosan • *Evil Dead Hail To The King* a piacono Lesz *Incredible Crisis* videó – ámulj - bámulj. • Megrendeltétek már? – a legújabb PS2 játékok bemutatója • Harcra fel! *PSM* a *Robot Wars* ellen • És valószínűleg még sok minden más...!

A **KÖVETKEZŐ** SZÁM **OKTÓBER 27-ÉN** JELENIK MEG

Danny **DeVITO** Neve **CAMPBELL** Bette **MIDLER** Jamie Lee **CURTIS**

Őt mindenki szerette
volna kinyírni



Dögölj meg!
Drága Mona

A FLAMEX forgalmazásában a CAPITOL FILMS bemutatja a NEVERLAND FILMS/JERSEY SHORE produkcióját

NICK GOMEZ filmjét DANNY DEVITO BETTE MIDLER NEVE CAMPBELL JAMIE LEE CURTIS "DROWNING MONA" CASEY AFFLECK WILLIAM FICHTNER MARCUS THOMAS PETER DOBSON

Szereposztás MONIKA MIKKELSEN Zenei rendezô GWEN BETHEL Zene MICHAEL TAVERA Jelmeztervezô TERRY DRESBACH Vágó RICHARD PEARSON Látványtervezô RICHARD TOYON

Fényképezte BRUCE DOUGLAS JOHNSON Produkciós tanácsadó JONATHAN DANA Executive producer DANNY DEVITO MICHAEL SHAMBERG STACEY SHER JONATHAN WEISGAL

Producer AL CORLEY BART ROSENBLATT és EUGENE MUSSO Írta PETER STEINFELD

Rendezte NICK GOMEZ